

PS2 Y PLAYSTATION

100% REVISTA INDEPENDIENTE

△ ○ × □

Planet Station

NÚMERO 54 | ESPAÑA 2,45 EUROS

Sorteamos 15 juegos Silent Hill 3 100 Flash
Stickers Spy Kids 2 10 Camisetas aromáticas



**2 pósters
de regalo**

ENTER THE MATRIX
¡Matrix mía, qué juego!



SUPLEMENTO
28 PÁGS.
GRATUITO

DYNASTY WARRIORS 4
JAK II: RENEGADE
EYETOY: PLAY
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
DEF JAM VENDETTA
DUNGEONS & DRAGONS HEROES
SPEED KINGS
GALERIANS: ASH
SYBERIA
Y MUCHOS JUEGOS MÁS

► **DARK CHRONICLE**
Arreglando el mundo

► **TOMB RAIDER:
EL ANGEL DE
LA OSCURIDAD**
Cariño, ¿te falta mucho?

► **SILENT HILL 3**
Sustos al por mayor

Outbreak y Dead Aim visitarán PS2

RESIDENT EVIL



EN ZONA DVD: Spy Kids 2 ■ Animatrix ■ Vampire Hunter D: Bloodlust ■ El Caso Bourne ■ Easter Eggs

JUEGOS PARA TU MOVIL

diviértete estés donde estés

¡NUEVO EN ESPAÑA!

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| 1 Prince of Persia (código 1005) | 5 Solitario (código 1013) |
| 2 Siberian Strike (código 1011) | 6 Skate and Slam (código 1012) |
| 3 Summer Volley (código 1015) | 7 Gulo's Tale (código 1017) |
| 4 Speed Devils (código 1014) | 8 Solar Legions (código 1016) |

¡Solo tienes que llamar

906 15 00 13

y marcar el código del juego que quieras para tenerlo en tu móvil!!!

RELACIONES

BUZONES + VISITADOS



¿Cansado de que se fijen sólo en el físico?

¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!

chica / chico
Laura. 35. Separada. Busca amistad.
Cod.buzón:183678

chico / chica
Jose. 36. Valencia. Busca algo más...
Cod.buzón:183891

chico / chica
Pedro. 23 años. Alto, simpático.
Cod.buzón:153290

chico / chica
Alba. Joven, guapa sin tapujos.
Cod.buzón:125432

envía **LIGAR11** al **7494**

¡¡CONOCE LAS MEJORES CHICAS DE LA CIUDAD!!

envía **CHAT11** al **7494**

ELLAS TE ESTAN ESPERANDO...

¡¡CONÉCTATE AHORA!!

LOGOS Y TONOS

¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!!

Envía LT7 seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al 7494. Ej: LT7 62067 MOTOROLA. O LLAMA AL 906 03 26 15

50111	21083	16222	18026	01003	01140	01163	03110	09016	09121	29087	09013	04135
27000	16188	06351	20138	29095	06047	30002	09012	01246	03084	02279	27026	30449
03004	30061	18259	16223	06131	30008	30023	02015	21073	03383	03091	02237	06050
21012	18465	21019	03112	21188	01022	02209	03422	01025	19004	09302	01160	30278
01164	27202	18437	18258	18260	01037	03040	02082	01173	01176	27126	06060	21010
01001	03024	04012	02021	18341	30276	06070	18270	01175	01067	03002	01018	30003
27005	06417	16219	20023	17034	02009	16224	49269	24005	01051	01041	02016	03393
03520	28173	01260	02303	01211	11132	04006	16218	16108	27013	18288	16220	09195
01034	19043	01002	49105	30074	20022	09124	09087	03039	01035	18315	01063	50101
01148	03015	01248	09296	49082	24004	06378	01007	18240	06049	03027	25067	03093

59508 8 MILE - EXINEM	59580 DILEMA - NELLY FT KELLY ROWLAND	62075 HIGHWAY TO HELL - ACDC	60000 BACK IN BLACK - ACDC
54323 DIME - BETH	54231 A DIOS LE PIDO - JUANES	59009 USA - HIMNO	54321 MORIRIA POR VOS - AMARAL
62073 SHIN CHAN - TV	51087 TERMINATOR - CINE	54270 EL AIRE QUE ME DAS - DAVID BUSTAMANTE	59295 CAN'T GET YOU OUT - KYLIE MINOUGE
55058 CARA AL SOL - KIMTE	54275 ME MUERO POR CONCERNERTE - ALEX UBAGO	53292 GANBARSH - SASH	62046 KCEYVER - TV
62078 DESENCHANTE - KATE RYAN	60024 THE FINAL COUNTDOWN - EUROPE	59168 NO WOMAN NO CRY - BOB MARLEY	60565 MASTER OF PUPPETS - METALLICA
59604 LOSE YOURSELF - EXINEM	60015 ENTER SANDMAN - METALLICA	61049 MINDFIELDS - THE PRODIGY	62052 GRAN HERMANO - TV
62067 CHIQUAHUA - COCACOLA	60356 NOT GONNA GET US - TATU	65014 LIBRE - NINO BRAVO	59617 SORRY SEAMS TO BE... - ELTON JOHN
54316 NO ME LLAMES LUSO - LA CABRA MECANICA	53014 EQUADOR - DISCO	60238 NOTHING ELSE MATTERS - METALLICA	62058 SPIDERMAN - TV
54210 PESTA PAGANA - MAGO DE OZ	51092 HARRY POTTERHERMINE - CINE	54216 TU PIEL - MANU TENORIO	54299 CARADURA - ROSA
52448 VIKINGOLT ME - EXINEM	60013 NUMBER OF THE BEAST - IRON MAIDEN	72000 CHILDREN OF THE DEMON - AQUALORDS	71043 SOBAKASU - ROURONI KENSIN
51027 MISSION IMPOSSIBLE - CINE	51111 PULP FICTION - THEME	61018 ENJOY THE SILENCE - DEPECHE MODE	53262 SUBURBAN TRAIN - DJ TESTO
62014 HALA MADRID - HIMNO	54268 BAILA CASANOVA - PAULINA RUBIO	51587 EL LIBRO DE LA SELVA - CINE	54158 PAJAROS DE BARRO - MANOLO GARCIA
55024 HIMNO DE LA LEGION - HIMNO	53341 TU ES ROUTU - INGRID	51043 SACA EL GUISO! CHEJI - DESMADRETS	51587 TMA DE LA FUERZA - STAR WARS
62023 SIMPSON - TV	51016 JAMES BOND - CINE	60503 MORTAL KOMBAT - VIDEO	51043 EL LIBRO DE LA SELVA - CINE
55011 HIMNO DE ESPANA - HIMNO	68015 REAL SOCIEDAD - HIMNO	54017 20TH CENTURY FOX - SINTONIA	51043 SACA EL GUISO! CHEJI - DESMADRETS
51005 EL EXORCISTA - CINE	51008 EL PADRINO - CINE	71016 FIDDLE DE CHOCOBO - FINAL FANTASY VII	64017 MORTAL KOMBAT - VIDEO
62063 MTV - ANUNCIO	54291 DIGALE - DAVID BISBAL	62028 CHARLES ANGELS - TV	71016 FIDDLE DE CHOCOBO - FINAL FANTASY VII
68030 CENTENARIO REAL MADRID - HIMNO	60078 MOONLIGHT SHADOW - MIKE OLDFIELD	71061 SUTEMI DA NE - FINAL FANTASY X	62028 CHARLES ANGELS - TV
62027 FRAGILE ROCK - TV	54313 TRAGEDIA - MARC ANTHONY	71035 DRAGON BALL - MANGA	71061 SUTEMI DA NE - FINAL FANTASY X
54310 LA PANTERA ROSA - CINE	54274 HASTA QUE EL CUERPO... E - MAGO DE OZ	62018 HINO DEL RACING DE SANTANDER - HIMNO	71035 DRAGON BALL - MANGA
51021 CANT DEL BARCA - HIMNO	55025 PARTIDO POPULAR - HIMNO	62008 EUROVISION - TV	62018 HINO DEL RACING DE SANTANDER - HIMNO
54306 COLOR ESPERANZA - DIEGO TORRES	54247 SIN MEDIO A NADA - ALEX UBAGO	59624 ROSSO RELATIVO - TIZIANO FERRO	62008 EUROVISION - TV
54276 NI MAS NI MENOS - LOS CHICHOS	53238 SPACE MELODIE - LUNA PARK	54256 LA CHICA DE AYER - ENRIQUE IGLESIAS	59624 ROSSO RELATIVO - TIZIANO FERRO
53240 LETHAL INDUSTRY - DJ TESTO	60213 THE TROOPER - IRON MAIDEN	66021 LA BAMBIA - LOS LOBOS	54256 LA CHICA DE AYER - ENRIQUE IGLESIAS
62039 RASCA Y PICA - TV	54217 ASERJE - LAS KETCHUP	71017 THE GREAT WARRIOR - FINAL FANTASY VII	66021 LA BAMBIA - LOS LOBOS
51003 EL BUENO EL FEY Y EL MALO - CINE	59143 EVERY BREATH YOU TAKE - POLICE	54227 TRE PAROLE - VALERIA ROSSI	71017 THE GREAT WARRIOR - FINAL FANTASY VII
62007 EL EQUIPO A - TV	68026 WE ARE THE CHAMPIONS - QUEEN	51064 PUENTE SOBRE EL RIO KWAI - CINE	54227 TRE PAROLE - VALERIA ROSSI
57005 TARZAN - GRITO	53252 INSOMNIA - FAITHLESS	71044 ALAN FLUTE - SAILOR MOON	51064 PUENTE SOBRE EL RIO KWAI - CINE
51113 MAY IT BE - EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	54180 CHIQUILLA - SEGURIDAD SOCIAL	64045 LEMMINGS - VIDEO	71044 ALAN FLUTE - SAILOR MOON
55021 PARQUET PATROTERO - YEE	59605 FEL - ROBBIE WILLIAMS	38024 UN ELEFANTE SE BALANCEABA - INFANTIL	64045 LEMMINGS - VIDEO
51000 GLADIATOR - CINE	54222 AVE MARIA - DAVID BISBAL	54133 SUFFR MANON - HENRIKES G	38024 UN ELEFANTE SE BALANCEABA - INFANTIL
62000 BENNY HILL - TV	56001 EL SHOW DE BARRIO SESAMO - INFANTIL	60099 JUST CANT GET ENOUGH - DEPECHE MODE	54133 SUFFR MANON - HENRIKES G
62069 AL THE THINGS SHE SAID - TATU	54283 SOBE SON - MSM	60571 CLOKS - COLDFEY	60099 JUST CANT GET ENOUGH - DEPECHE MODE
53221 INFECTED - BARTHEZ	54219 BAILA MORENA - ZUCCHERO	62054 EL PAJARO LOCO - TV	60571 CLOKS - COLDFEY
51036 TITANIC - CINE	64056 EYES ON ME - FINAL FANTASY VIII	56027 LA GALLINA TURULETA - LOS PAYASOS	62054 EL PAJARO LOCO - TV
68001 ATLETICO DE MADRID - HIMNO	54233 PERDONO - TIZIANO FERRO	54325 ANTES QUE VER EL SOL - COTI	56027 LA GALLINA TURULETA - LOS PAYASOS
54300 NO SOY UN SUPERMAN - D. BUSTAMANTE	60231 BY THE WAY - RED HOT CHILI PEPPERS	57007 ALARMA - MISCLANEA	54325 ANTES QUE VER EL SOL - COTI
59599 JENNY FROM THE BLOCK - JENNIFER LOPEZ	62014 INSPECTOR GADGET - TV	68080 LA CHICA DE PANDEMA - ASTRUD GILBERTO	57007 ALARMA - MISCLANEA
55059 ASTURIAS PATRIA QUERIDA - HIMNO	54206 TORERO - CHAYANNE	61026 TOUR DE FRANCE - RALPH PEEK	68080 LA CHICA DE PANDEMA - ASTRUD GILBERTO
54327 GUARDIA VAS - CINEA	60023 STARWAT TO HEAVEN - LED ZEPPELIN	59026 WALKING AWAY - CRAIG DAVID	61026 TOUR DE FRANCE - RALPH PEEK
53237 UNIVERSE - CHASIS	59599 CLEANIN OUT MY CLOSET - EXINEM	51126 UNCHAINED MELODY - GHOST	59026 WALKING AWAY - CRAIG DAVID
55022 ELS SEGADORS - HIMNO	61012 BREATHE - PRODIGY	51105 CANCON DEL MARIACHI - ANTONIO BANDERAS	51126 UNCHAINED MELODY - GHOST
54259 LLORARE LAS PENAS - DAVID BISBAL	54298 MOLA MAZO - CAMILO SESTO	60007 THUNDERS TRUCK - ACDC	51105 CANCON DEL MARIACHI - ANTONIO BANDERAS
54290 2 HOMBRES Y 1 DESTINO - D. BUSTAMANTE	51033 STAR WARS - CINE	60556 FEAR OF THE DARK - IRON MAIDEN	60007 THUNDERS TRUCK - ACDC
56000 LA ABEJA MAYA - INFANTIL	53220 MOL-LOLITA - ALIZEE	52028 BOLERO DE RAVEL - CLASICA	60556 FEAR OF THE DARK - IRON MAIDEN
59592 SKATER BO - AVRIL LAVIGNE	61048 HEY BOY HEY GIRL - CHEMICAL BROTHERS	54320 SIN TI NO SOY NADA - AMARAL	52028 BOLERO DE RAVEL - CLASICA
59045 TUBULAR BELLS - MIKE OLDFIELD	51013 INDIANA JONES - CINE	56005 LOS PITUFOS - INFANTIL	54320 SIN TI NO SOY NADA - AMARAL
60118 IN THE END - LINKING PARK	60045 SATISFACTION - ROLLING STONES	59516 SING FOR THE MOMENT - EXINEM	56005 LOS PITUFOS - INFANTIL
62029 FREESTYLE - BOOMFUNK MC	51063 PRETTY WOMAN - CINE	68019 ANDRINO MARTINI - TV	59516 SING FOR THE MOMENT - EXINEM
54326 SAMBA - URA DANCE	54272 DANZA DEL FUEGO - MAGO DE OZ	60378 WAIT AND BLEED - SLIPKNOT	68019 ANDRINO MARTINI - TV
68004 HIMNO DEL ATLETICO DE BILBAO - HIMNO	54213 QUE LA DETENGAN - DAVID CIVERA	60000 LA VIE EN ROSE - EDITH BIAF	60378 WAIT AND BLEED - SLIPKNOT
65011 MI CARRO - MANOLO ESCOBAR	54256 QUE EL RITMO NO PARE - P. MANTEROLA	53037 I WILL SURVIVE - GLORIA GAYNOR	60000 LA VIE EN ROSE - EDITH BIAF
60012 SWEET CHILD OF MINE - GUNS N ROSES	53225 OUT OF GRACE - ANGULA	54119 INSURRECCION - EL ULTIMO DE LA FILA	53037 I WILL SURVIVE - GLORIA GAYNOR
53199 ON THE MOVE - BARTHEZ	56008 BAJO DEL MAR - LA SERENITA	54131 ENTRE DOS TIERRAS - HEROES DEL SILENCIO	54119 INSURRECCION - EL ULTIMO DE LA FILA
62043 SOUTHPARK - TV	59005 TAKE ON ME - AHA	71028 TENSHI NO YUBIRIKI - KARESHI KANOJO	54131 ENTRE DOS TIERRAS - HEROES DEL SILENCIO
53205 SAMBA ADAGIO - SAFRI DUO	53257 NEVER AGAIN - MILK INC	59037 YOU CAN LEAVE YOUR HAT ON - JOE COCKER	71028 TENSHI NO YUBIRIKI - KARESHI KANOJO
50009 LA INTERNACIONAL - TRADICIONAL	51004 CARROS DE FUEGO - CINE	51058 SUMMER LOVING - GREASE	59037 YOU CAN LEAVE YOUR HAT ON - JOE COCKER
72107 BRAVEHEAR - DJ SAKIN	62017 CACHO A CACHO - ESTOPA	72216 LIKE A PRAYER - MADHOUSE	51058 SUMMER LOVING - GREASE
51131 CONCERNING ROBBITS - Z DE LOS ANILLOS	54014 CACHO A CACHO - ESTOPA	51035 SUPERMAN - CINE	72216 LIKE A PRAYER - MADHOUSE
62005 COCHETANASTICO 2 - TV	60328 SMELLS LIKE TEEN SPIRIT - NIRVANA		51035 SUPERMAN - CINE

PLANETSTATION 54

JUNIO 2003

Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com
Web www.ed-aurum.com

EDITORIA

Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN

Àlex Gascón

DIRECTOR DE ARTE

Ibon Zugasti

DIRECTOR

Nacho Fernández

JEFE DE REDACCIÓN

Tonio L. Alarcón

REDACTOR

Carlos Fernández

DISEÑO GRÁFICO

Gustavo Besada

COLABORADORES

Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear, Víctor Carrera, Santiago Heredero (redacción), Eduardo Rodríguez (corresponsal en Japón), Ricardo Estellés (corrector de estilo).

ILUSTRADOR

Isarn Batllés

FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL

EN MADRID Juan Espantaleón

PUBLICIDAD

BARCELONA

Jefe de Publicidad

Enric Vallespi

Responsable de Publicidad

Albert Montserrat, Leticia Bazo

MARKETING

Noelia Buenafuente

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

DISTRIBUCIÓN

Comercial Atheneum, S.A.

Tel. 93 654 40 61

Fax. 93 640 13 43

E-mail direc.bcn@atheneum.com

www.atheneum.com

IMPRESIÓN

Rotographik

Santa Perpètua de la Mogoda

(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98

PlayStation, PS One y PlayStation 2 son
marcas registradas propiedad de Sony
Computer Entertainment.

Los artículos contenidos en esta
publicación son propiedad de Editorial
Aurum, S.L. Quedan reservados todos los
derechos y prohibida su reproducción con
fines comerciales.

© Capcom Co. Ltd. 1998. Todos los
derechos reservados. Resident Evil es
una marca registrada de Capcom Co. Ltd.
Capcom es una marca registrada de
Capcom Co. Ltd. Todos los derechos
reservados.

 editorial aurum

despegue

Para que nos vamos a engañar, la traición de Capcom al llevarse la saga *Resident Evil* a GameCube nos dolió, pero por suerte la compañía japonesa no va a dejar del todo desamparados a los fans de los zombies gracias a algún que otro lanzamiento en PS2 perteneciente a su mítica serie de *survival horrors*. De todo ello os hablamos en el reportaje especial que os hemos preparado este mes, pero no hemos querido olvidarnos de sagas que siempre se han mantenido fieles a nuestra querida bestia negra, y ahí tenéis los ejemplos de la segunda parte de *Dark Cloud* o de la inminente llegada (esperemos que esta vez de verdad) de *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*. Parece que en esta ocasión Lara volverá a casa un poco antes de Navidad.

planet@ed-aurum.com



sumario

ACTUALIDAD	6
RÁNKINGS	12
REPORTAJE	
RESIDENT EVIL	14
REPORTAJE DARK	
CHRONICLE	22
CUENTA ATRÁS	26
	26 Tomb Raider: EADLO
	30 Dynasty Warriors 4
	32 Jak II: Renegade
	34 EyeToy: Play
	36 Syphon Filter: The Omega Strain
	37 Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection
	38 Def Jam Vendetta
	39 The Hulk
	40 Music Generator 3
	41 Destruction Derby Arena/ Hardware Online
	42 Dog's Life
	44 Summer Heat Beach Volleyball
	46 SX Superstar
	47 Dungeons & Dragons: Heroes
A EXAMEN	48
	48 Enter the Matrix
	52 Silent Hill 3
	54 Speed Kings
	55 Galerians: Ash
	56 Ghost Vibration
	57 Wakeboarding Unleashed
	59 Raging Blades
	60 Syberia
	61 Kaan/Roland Garros-US Open 2003
ESCAPARATE	62
	62 Guía de Compras
ZONA DVD	68
ZONA PLANET	74
	74 Al Habla
	80 Trucos
	82 La Estrella Invitada
	84 Fuera de Órbita
EXTRAS	
	83 Suscripción
	85 Números Atrasados
	86 Telescopio
CONCURSOS	
	12 Los Diez Mejores
	43 Concurso Spy Kids 2
	45 Concurso Silent Hill 3
	59 Concurso Ocio Joven



PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD

Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS

Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el cel shading (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no

se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

No se trata sólo del tiempo que tardas en acabar un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN

La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA

También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.

VIDA PARA TU MÓVIL

PARA TODAS LAS MARCAS

www.smsarena.com/editorialaurum

1 Elige el tono o logo que quieras y consulta la tabla de marcas

2 Envía el mensaje que corresponda a la marca del móvil + un punto + el código del tono o logo al

7200

EJEMPLO Si quieres el tono Aserejé para Siemens envía autonosi.asereje al 7200

	TONOS	LOGOS
NOKIA	autono	aulogo
SAGEM	autonosg	
SIEMENS	autonosi	aulogoems
SAMSUNG	autono	
ALCATEL	autonoal	aulogoems
MOTOROLA	autonomo	aulogoems
Sony-Ericsson	autonoec	aulogoems

consulta los modelos disponibles en este mismo anuncio

horóscopo

Envía tu consulta al 7200

Horóscopo - auhoro.aries
Amor - auamor.tauro
Salud - ausalu.piscis
Dinero - audine.virgo

Para todos los móviles

horóscopo chino

Envía la palabra AUCHINO
+ un punto + tu año de nacimiento
al 7200

ejemplo: auchino.1980

Para todos los móviles

chistes

categorías

Regionales Machistas Animales
Clásicos Profesiones Adultos
Feministas

ejemplo: aujaja.feministas

Para todos los móviles

poemas

Envía la palabra AUPOEMA
+ un punto + el teléfono
del destinatario al 7200

ejemplo: aupoema.638123456

Para todos los móviles

top logos



tonos polifónicos

Envía AUPOLI. + el código del tono al 7200

Dime - Beth	dime	Corazón Latino - D.Bisbal	corala
J.Mª Pérez, A.Martínez		J.Cubino	
Un hombre así - Tony Santos	santos	The Simpsons - B.S.O	simpson
T.Santos		D.Elfman	
Aserejé - Las Ketchup	asereje	Color esperanza - OT2	color
F.Ruiz		Lopez, Sorokin, Torres	
Chihuahua - Dj Bobo	chihuahua	El Exorcista - B.S.O	exorcista
R.Gilbert, L.Oliveira, R.Baumann		M.Oldfield	
Morenita - Upa Dance	morenita	Sex Bomb - Tom Jones	sexbomb
M. Ankelius, H. Andersson, F. Ödesjö		E.Rennalls, T.Mousse	
Torero - Chayanne	torero	Star Wars - Marcha Imperial	starwarb
M.Acevedo, E.Salgado		J.Williams	
Gritos de esperanza - Alex U.	gritosespe		
A.Ubago			
Complicated - Avril Lavigne	complica		
A.Lavigne			

Es necesario configurar la conexión wap
Si no lo está o no está seguro consulte con su operadora

Coste: 0.9€ x2 + IVA

más logos



top tonos

Déjame olvidarte - S.Dalma	olvidarte	Devuélveme la vida - A.Oro, Malú	devida
Sergio Dalma		A.Orozco, Malú	
Dime - Beth	dime	No me llames iluso - Cabra Mec.	iluso
J.Mª Pérez, A.Martínez		La Cabra Mecánica	
Lose yourself - Eminem	lose	Infected - Barthezz	infected
M.Mathers		B.Claessen	
Himno Real Madrid	realmadrid	Viviré, moriré - M.Carrasco	vivire
A.Villena, M.García, M.Amor		M.Carrasco	
Himno FC Barcelona	barcelona	Sambame - Upa Dance	sambame
J.Picas, J.Mª Espinas, M.Valls		J.C.Pérez, N.Ranea	
Aserejé - Las Ketchup	asereje	On the move - Barthezz	onththe
F.Ruiz		B.Claessen	
Feel - Robbie Williams	feel	Chihuahua - Dj Bobo	chihuahua
R.Williams, G.Chambers		R.Gilbert, L.Oliveira, R.Baumann	
Sk8ter boi - Avril Lavigne	skater	Cuando tu vas - Chenoa	tuvas
A.Lavigne		G.Luque	

Consulta la clave que corresponde a la marca de tu móvil

logos ems



Logos para Siemens, Alcatel, Sony-Ericsson y Motorola

novedades

No soy superman - Busta	superman
C.Baute	
Sabes - Alex Ubago	sabes
A.Ubago	
Por siempre tu y yo - Camela	tuyyo
D.Martin, R.Martin	
Bonito - Jarabe de palo	bonito
Jarabe de palo	
Not gonna get us	getus
S.Galoyan, T.Horn, E.Kiper, V.Polienko	
Come into my life - Kylie M.	comeinto
K.Minoque	
Die another day - Madonna	dieano
Madonna	
Jenny from the block - J.Lo	jenny
J.Lopez	

Consulta la clave que corresponde a la marca de tu móvil

cine y tv

Star wars - Marcha Imperial	starwarb
J.Williams	
Spiderman	spiderman
D.Elfman	
ShinChan	shinchan
(El tono original)	
Mission: Impossible	misión
N.Burton, R.Andrews, E.Westwood, L.Schiffin	
Bar Coyote	barcoyo
D.Warren	
Ghost	ghost
Z.North	
La Pantera Rosa	pantera
H.Nicola	
Los Picapiedra	picapiedra
W.Hanna, J.Barbera, S.Curtin	

Consulta la clave que corresponde a la marca de tu móvil

TONOS ORIENTALES

¿Quieres melodías orientales en tu móvil?

Envía la clave de tu móvil para tonos (consulta en este anuncio la tabla de marcas)

+ un punto + **ORIENTAL**

+ un número del 1 al 12

al 7200

ejemplo para Siemens: autonosi.oriental8

iGANA! Envía **AUGANA** al 7200

Moto Scooter

PlayStation 2

X-BOX

Nokia 5510

Col. CDs de O.T.

Reproductor DVD

Para todos los móviles

piropos

Envía la palabra AUIPROPO + un punto + el teléfono del destinatario al 7200

ejemplo: auiropo.638123456

Para todos los móviles

chatea

Coge el móvil y envía **AULIO** al 7200

y ¡LIATE con gente como tú!

Para todos los móviles

LOGOS ALCATEL: 311, 511, 711 SONY-ERICSSON: T-29, T-39, T-65, T-68; MOTOROLA: C330 NOKIA: Modelos compatibles (logos ETAS no soportados) SIEMENS(*): C45 (Firmware V31 o superior) C55, M50, MT50, ME45 (F V2), S45 (F V21), A50 (F V31)

TONOS ALCATEL(*): 311 (Firmware 102 o sup) 511, 711 SONY-ERICSSON: T-29, T-39, T-68; MOTOROLA: T191, T192, V30, V31, V100, V101, V228, V8088, T250 y 260, Accompli 008 NOKIA: Modelos compatibles SIEMENS(*): C35, M50, C45 (F V31), ME45 (F V2), MT50, S45 (F V21), A50 (F V31) SAGEM: MC9XX, MC3000, MC3016, MW30XX, MY30XX SAMSUNG: R210, N620, T100 (VAP 1.1), T400, S100, S300, A400 (*) Para comprobar el Firmware (Fw) de tu Siemens o Alcatel marca *#06# y selecciona 'Inform'

Coste por mensaje: 0.9€ + IVA - Válido para Anena, Movistar y Vodafone - smsARENA B-43650068

Consultas: 902 010 292 - info@smsarena.com - Av. María Fortuny, 81-83, 3-1, 43203 Reus

Al enviar un sms aceptas recibir info sobre nuestros servicios. Puedes darte de baja llamando al 902 010 292 o enviando un e-mail a info@smsarena.com con tu número de móvil

GT 4 y MGS 3 serán las estrellas de la feria

Las sorpresas inundan los días previos al E3

Los Ángeles alberga un año más la mayor feria de videojuegos del mundo, y aquí os ofrecemos un avance de lo que allí se mostrará

La Electronic Entertainment Expo, más conocida como E3, se estará celebrando en el Convention Center de Los Ángeles al cierre de la edición de este número de *PlanetStation* (tiene lugar del 14 al 16 de mayo). Sin embargo, como suele ser habitual con la feria californiana, poco a poco se han ido haciendo públicos algunos de los lanzamientos y presentaciones que allí se producirán.

Una de las grandes estrella del salón será Kazunori Yamauchi, el líder de Polyphony Digital, que presentará el esperadísimo *Gran Turismo 4*. La cuarta parte de la saga automovilística por excelencia

La cuarta parte de la saga Gran Turismo va a contar con un nuevo motor gráfico y más modos de juego

va a contar con un nuevo motor gráfico y más modos de juegos, además de mejoras en la Inteligencia Artificial de los 2.000 coches que parece que incluirá. Sony también aprovechará el E3 para mostrar juegos del calibre de *Jak II*, *Syphon Filter: The Omega Strain*, *Ratchet & Clank 2* o *Ico 2*, además de *Siren*, una aventura de terror que puede ser uno de los grandes bombazos del próximo año.

LA Confidential

En el recinto ferial todas las compañías as vestirán sus mejores galas para

atraer la atención de los visitantes. Allí estarán Capcom con *Maximo vs. Army of Zin*, *Onimusha Blade Warriors* (antes conocido como *Buraidden*) o *Chaos Legion*; Konami con el esperadísimo *Castlevania* para PS2, *Cy Girls* o *Teenage Mutant Ninja Turtles*; Acclaim con *Alias*; Eidos con un nuevo episodio de la saga *Legacy of Kain*; Ubi Soft con el estreno de *Prince of Persia* en las consolas de nueva generación o Sega, que acapará gran parte de la atención de los nostálgicos con juegos como *Alter*

red Beast o *Vectorman*, pero también con *Sonic Heroes* (una especie de *Vikings* que visitará PS2) o la segunda parte de *Headhunter*. Además, por pri-

mera vez Square y Enix van a presentar sus juegos como una sola compañía, así que podremos ver juegazos de la talla de *Final Fantasy XI*, *Unlimited SaGa* o *Star Ocean 3: Till the End of Time* en un mismo stand que será el auténtico lugar de paso obligado para todos los aficionados a los RPG.

Y éstos son sólo algunos de los lanzamientos más destacables que ya han sido confirmados porque, como es habitual, no faltarán las sorpresas en forma de juegos que las distintas compañías no quieren desvelar hasta el último momento.



Samurais, dragones, serpientes, príncipes de oriente, chicas de armas tomar... desde luego a este E3 no le va a faltar de nada.



Apenas una semana antes de la celebración del E3, se produjo una filtración que puso a disposición de todo el mundo uno de los trailers más esperados por todos los fans: el de *Metal Gear Solid 3*, subtítulo como *Snake Eater*. En él, en realidad, se ve más bien poca cosa (Kojima acostumbra a jugar al despiste con la prensa), excepto un Solid Snake barbudo y sucio que lucha en la jungla contra soldados e incluso contra una jauría de perros... y sobrevive comiendo serpientes.

Codemasters ficha al Real Madrid

El club blanco estará entre los 17 equipos de *Club Football*

Hace un par de meses os anunciábamos que, entre los 15 equipos que inicialmente iban a formar parte del proyecto *Club Football* de Codemasters, se encontraba el Fútbol Club Barcelona, pero que también podría anunciarse próximamente una edición de algún otro club español. Pues bien, la compañía británica ha anunciado recientemente que el Real Madrid también contará con su propio juego (al igual que el Celtic de Glasgow), por lo que los seguidores de los dos grandes de nuestro país podrán disfrutar controlando sus equipos favoritos.

Codemasters ha anunciado que 22 jugadores de los 17 clubes europeos que contarán con su propio juego han sido fotografiados individualmente usando una nueva técnica de captura gráfica que permitirá controlar a perfectos dobles de los Zidane, Raúl, Kluivert o Saviola. Además, los estadios también están siendo recreados con todo lujo de detalles.



Acclaim tira la casa por la ventana

Desde el pasado 30 de abril, Acclaim ha puesto a la venta un pack llamado *Millenium Collection Vol. 1* que hará las delicias de todos los poseedores de una PlayStation 2. Por 69,95 euros podéis hacer con tres de los mejores juegos de la consola de Sony: *Virtua Tennis 2*, *Crazy Taxi* y *BurnOut*. Seguro que los tres títulos no necesitan apenas presentación porque son de sobras conocidos, ya que se trata de tres auténticos bombazos que han creado escuela en sus respectivos géneros. Sin embargo, por si acaso os recordaremos que los dos primeros llegaron a la 128 bits de Sony de la mano de Sega tras pasar por los salones recreativos y por la Dreamcast cosechando éxitos, mientras que *BurnOut*, desarrollado por Criterion Games, se ha convertido en todo un referente en el género de los arcades de conducción.

EL RETORNO DEL REY VA TOMANDO FORMA

Aunque por ahora tan sólo han visto la luz unas pocas imágenes de lo que será la tercera y última parte de la saga cinematográfica de *El Señor de los Anillos*, Electronic Arts ya ha distribuido las primeras imágenes de su adaptación al videojuego de *El Retorno del Rey*. Esta vez podremos escoger entre más personajes y podremos recorrer diferentes caminos con cada uno de ellos. Además, el esperado modo para dos jugadores que no se incluyó en *Las Dos Torres* sí estará presente en esta ocasión. El juego estará listo para finales de año, seguramente un poco antes del estreno de la película.



ráfagas

Arnie visitará PS2

Infogrames ha anunciado el desarrollo de un videojuego basado en *Terminator 3: Rise of the Machines*. Por primera vez, Arnold Schwarzenegger estará representado en un juego y prestará su voz al ya mítico Terminator que encarna en la pantalla grande. Además de fragmentos de la película, esta aventura también incluirá secuencias exclusivas.

La Play 2 evoluciona

Sony ha lanzado en Japón el modelo SCPH-50000 de PlayStation 2. Aparentemente la consola no ha sufrido variaciones pero se han introducido mejoras como la reducción del ruido que hace la consola al leer discos. Además, este nuevo modelo es compatible con los formatos DVD-R, DVD-RW, DVD+R y DVD+RW. Sony también ha eliminado el puerto iLink.

Jugando en Milán

La ciudad italiana albergará durante el mes de Octubre el SMAU 2003, la feria de nuevas tecnologías y electrónica de consumo que albergará un macrotorneo en red con capacidad para 1.500 jugadores, donde se podrán disputar partidas en todas las plataformas. Además, en el SMAU se informará de las más importantes novedades jugables del año.



Voces de lujo en True Crime

Actores de la talla de Christopher Walken, Gary Oldman y Michael Madsen van a prestar sus voces para doblar los diferentes personajes del juego *True Crime: Streets of L.A.* Activision ha anunciado que en este título se combinarán las persecuciones con los combates a tiro limpio o cuerpo a cuerpo, todo ello en el marco de una ciudad de Los Ángeles recreada fielmente en la que el expolicía Nick Kang intentará acabar por su cuenta con las redes mafiosas.

Nuevos packs de Sony

PS One también cuenta con nuevos lotes

Ya se ha convertido en casi una tradición la interesante iniciativa de Sony de lanzar packs de su consola PlayStation 2 y los mejores juegos justo cuando éstos se ponen a la venta. El pasado 30 de abril tuvo lugar, precisamente, el lanzamiento de uno de esos bombazos para nuestra querida bestia negra. Concretamente estamos hablando de *Moto GP 3*, y Sony no ha desaprovechado la ocasión de poner a la venta, desde ese mismo día, un pack que incluye el juego y una PS2 más su correspondiente mando DualShock 2 por el habitual precio recomendado de 260 euros.

Pero como Sony tampoco quiere retirar todavía la pequeña PS One, este mes de mayo se ponen también a la venta dos lotes que tienen a esta pequeña consola como protagonista.

Ambos incluyen la 32 bits que tantas alegrías nos ha dado, un mando y el super-ventas *Gran Turismo 2*, más un segundo juego a elegir entre *Stuart Little* y *WRC Arcade*. Los dos packs se ponen a la venta a un interesante precio recomendado de 99,99 euros y son una inmejorable oportunidad para todos aquellos que aún no has disfrutado con una consola que ha pulverizado todos los récords de ventas existentes.



Más allá de PS2

Teniendo en cuenta que la PS2 se está convirtiendo cada vez más en un modo de vida (o por lo menos en algo muy importante para la vida de mucha gente, Sony España ha puesto en marcha dos iniciativas que traspasan las fronteras de la consola como simple aparato para jugar.

La primera es la edición, en colaboración con Sony Music, de un CD recopilatorio de rock alternativo y música electrónica llamado *PlayStation 2: El Otro Lado*. Además, también se incluirá un DVD con vídeos musicales, los mejores anuncios para televisión de PS2 y vídeos de próximos bombazos como *Jak II*, *Everquest On-Line* o *Nico*.

La otra propuesta ha sido bautizada como Urban Art, y tiene su centro de operaciones en la página web www.play2urban.com. Allí tienen lugar concursos centrados en los sonidos, las imágenes o las historias que pueden extraerse de la vida urbana y además también es posible dejar mensajes, chatear u obtener salvapantallas o fondos de escritorio.



Colin volverá por navidad



Codemasters ha confirmado que la cuarta parte de su saga *Colin McRae Rally* ya está en desarrollo. Los desarrolladores se están centrando en solucionar aquellos aspectos que fueron más criticados en la tercera entrega de la serie así que, por ejemplo, el juego contará con un motor gráfico avanzado que permitirá ofrecer unos circuitos más detallados y unas repeticiones más espectaculares. También existirán más modos de juego, entre los que encontraremos un Campeonato o la opción de disputar los diferentes rallies por etapas. Todas las opciones podrá disputarse en solitario o con otros jugadores. *Colin McRae Rally 04* estará en las tiendas en noviembre.

Lara tiene su propio mando

Ahora que ya se acerca la fecha de lanzamiento de *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad* (si ningún retraso de última hora lo evita, claro), Herederos de Nostromo va a poner a la venta un Gamepad especial dedicado a Lara Croft. El mando cuenta con controles analógicos, efecto vibración y función de turbo, y además es compatible con todos los juegos de PS One y de PlayStation 2. Como podéis ver, el diseño es muy interesante (no falta una imagen de la buena de Lara usando sus inseparables pistolas), lo mismo que su precio: 24,90 euros.



otros planetas

X-Box

La bajada de precio de X-Box ya es oficial

Microsoft decide vender su consola a 199 euros

Tras algún que otro rumor que había venido circulando insistentemente durante el último mes, Microsoft finalmente lo ha hecho oficial: a partir del pasado 11 de abril, su consola X-Box se vende a un precio recomendado de 199 euros. La rebaja pone a la máquina del señor Gates al mismo precio que la GameCube de Nintendo y además también trae la consiguiente rebaja en los packs, por lo que el que incluye *Jet Set Radio Future* y *Sega GT 2002* se venderá a 229 euros y el lote con *Halo* y *Splinter Cell* se podrá comprar por 249.

Con esta medida Microsoft intenta recuperar el terreno que le ha ganado últimamente el Cubo, y además también busca contribuir a que X-Box Live (el servicio de juego on-line de la consola) cuente con más suscriptores.



GameCube

El primer Metal Gear Solid, en GameCube

Ya os informamos hace un par de meses de la intención de Nintendo de contar con un *Metal Gear* en su GameCube y, finalmente, el acuerdo entre la compañía nipona y Konami se ha hecho realidad.

Snowe visitará el Cubo gracias a un remake del MGS de PS One que se llamará *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. El juego será programado de nuevo desde cero por Silicon Knights (conocidos por ser los creadores de *Eternal Darkness*), pero seguirá la historia del clásico de las 32 bits de Sony. Además ya se ha confirmado que Shigeru Miyamoto y Hideo Kojima van a supervisar personalmente todo el proceso y de hecho ambos ya se han reunido para hablar sobre un proyecto que habrá que seguir de cerca, ya que detrás de él están dos de los mayores genios de la historia de los videojuegos.



X-Box

Counter Strike visitará la X-Box

Counter Strike es seguramente el juego preferido por los usuarios de PC para jugar en red. Creado a partir de Half Life, se ha dado la curiosa circunstancia de que ha superado en fama a este juego, por lo que era un producto bastante apetecible para las consolas ahora que están dando el salto al juego on-line. Y finalmente ha sido Microsoft la que se ha llevado el gato al agua, ya que ha confirmado que contará con una versión de Counter Strike para X-Box a finales de este mismo año, aunque todavía no se conocen demasiados detalles sobre las características del juego.



Game Boy Advance

Sonic y las batallas campales



Sonic va a volver a protagonizar un juego en Game Boy Advance, aunque esta vez alejado del género de las plataformas que le ha hecho famoso. Sega ha anunciado que está trabajando en *Sonic Battle*, un título que parece que tendrá más de una similitud con *Smash Bros.* ya que nos presentará a los personajes que han aparecido en los juegos del puercoespín azul peleando a brazo partido en unos escenarios con muchos elementos interactivos. Además, podrán disputarse combates con hasta cuatro jugadores gracias al cable link.

GameCube

Monstruos de bolsillo en el Cubo

Tras el tremendo éxito de los *Pokémon* con sus versiones para Game Boy Advance, ya se ha anunciado el estreno de estos monstros en GameCube. El juego se llamará *Pokémon Box: Rubí & Zafiro* y es de hecho una especie de añadido para sacar más partido a las versiones de GBA, ya que será necesario el cable de conexión entre las dos consolas de Nintendo para jugar. El juego permitirá introducir hasta 1500 monstruos de bolsillo y, una vez en la GameCube, parece que tendremos a nuestra disposición un montón de opciones para exprimir a fondo a nuestro Pokémon, aunque aún no han sido desveladas.



planeta japon

Sega y sus fusiones

Si hasta hace poco la gran noticia del mundo de los videojuegos era la creación de Square

Enix, ahora sin lugar a dudas la información más esperada es la posibilidad de la fusión de otras dos de las compañías japonesas más famosas en esto de los videojuegos, Sega y Namco. En caso de que ésta se reali-

ce, estaríamos hablando de una nueva empresa con unas ventas de 350.000 millones de yenes (2.677 millones de euros), una de las más grandes del sector en el País del Sol Naciente. Pero claro, los más espabilados de nuestros lectores habrán notado un detalle: que Sega hace unos meses declaró que iba a fusionarse con Sammy, creadores de la saga *Guilty Gear* y uno de los fabricantes de *pachinko* más importantes del país ni-

Namco le ha propuesto a los creadores de *Sonic* una unión de fuerzas

pón. ¿Qué ha pasado en todo este tiempo?

Pues en principio, la fusión de Sega y Sammy se debería de haber producido después del verano (aunque lo cierto es que produjo rechazo entre los inversores de ambas compañías, haciendo bajar las acciones de Sega un 30%), pero el mes pasado Namco metió la patita en medio y le

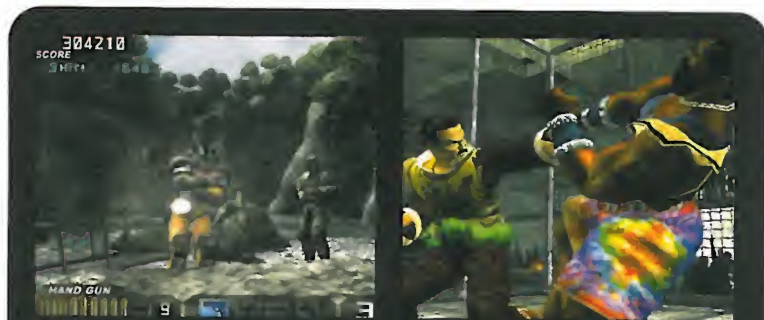
propuso a los creadores de *Sonic* juntar fuerzas con ellos, siguiendo unas negociaciones que se habían roto a finales del pasado año. Y Sega se ha dejado

querer, más que nada porque como dijo Keiji Tanaka, director ejecutivo de Namco, una fusión de ambos produciría un mayor movimiento bursátil que una amalgama con Sammy.

Y el lío sigue: parece ser que Electronic Arts también ha hecho su oferta (sin mucho futuro, la verdad), que al presidente de Sammy le ha sentado muy mal la maniobra de Namco de pasar por encima de un acuerdo ya establecido y que, con la documentación necesaria para la fusión ya en la mano, Sega aún está meditando con quién les conviene más unir su poder económico. La respuesta se dará el 9 de mayo, cuando este número esté a punto para llegar a la imprenta...



De tanto darle vueltas al tema de la fusión, ya tienen al pobre Kazuya negro...



Al rico monopolio

Si la fusión de Square Enix ha creado un monopolio bastante bestia en el sector de los RPG's de origen nipón, la unión de Sega y Namco aún produciría unas tendencias 'unificadoras' más marcadas. Sin ir más lejos, se acabaría una rivalidad tan refrescante y necesaria en el género de los beat'em-ups tridimensionales como la que se produce entre las sagas *Tekken* o *Virtua Fighter*, no encontraríamos más la amistosa competencia entre series de shoot'em-ups para pistola de luz como *Time Crisis* o *House of the Dead*, e incluso puede que hasta unieran fuerzas dos formas tan distintas de ver el género de las plataformas como las de *Klonoa* y *Sonic*.

Vampiros y látigos tridimensionales

Quizá por aquello de crear cierta expectación antes del próximo E3, Konami ha decidido mostrar las primeras imágenes y los primeros datos del esperadísimo *Castlevania* para PS2 (aún sin título definitivo, aunque parece ser que esta vez no incluirá ninguna referencia musical). Su productor, Koji Igarashi, ha declarado que su intención ha sido realizar una completa reimaginación tridimensional de la saga (desmarcándose del *scroll* lateral usado para *Contra: Shattered Soldier*), con un sistema de combate basado en los combos y con la reaparición de ítems clásicos como el agua bendita, las cruces y los cuchillos. Y es que el juego estará situado en el siglo XI, presentándonos la primera confrontación de la familia Belmont con Drácula... por lo que volveremos a controlar a un héroe cuyas herramientas principales serán armas tan añejas como un látigo y una espada. Ante los rumores del posible parecido del juego con los *Castlevania* para Nintendo 64, Igarashi ha aclarado que no son de su agrado y que quiere hacer algo completamente distinto... Aunque probablemente en el próximo E3 se presente más información sobre el juego, no veremos su versión definitiva hasta finales de este mismo año.



El retorno del mosquito 'picarón'

Uno de los juegos más surrealistas jamás vistos en esta Redacción es *Mr Moskeeto*, cuya segunda parte ya está siendo preparada por Sony para lanzarla en verano bajo el título de *Mr Moskeeto 2: Let's Go to Hawaii*. En este juego la familia Yamada, víctimas del mosquito protagonista, huyen de su casa para dejarlo atrás y van a visitar a sus amigos los Brown, que viven en Hawai... claro, que no saben que en su maleta también viaja el odiado chupóptero. *Mr Moskeeto 2* tendrá el doble de fases que su antecesor, además de toda una familia nueva que atacar y, por si fuera poco, un nuevo tipo de mosquito: el hawaiano.



¡Autobots, transfórmense!

Aprovechando que la editorial americana Dreamwave está relanzando a los añejos Transformers gracias a una nueva serie de cómics, Takara le ha encargado a WinkySoft una adaptación para PS2 de los clásicos enfrentamientos entre los Autobots y los Decepticons. El juego se desarrollará en un entorno completamente 3D, usando una mecánica de juego bastante similar a la de la saga *Dynasty Warriors* de Koei y a otro título de Takara dedicado a los mechas, *J-Phoenix*. Los nipones podrán ponerse en la piel del heroico Optimus Prime para derrotar al malvado Megatron a partir del próximo otoño.

Ventas en Japón Abril 2003 (según NTT Publishing)

- 1 Tenchu 3**
Plataforma PS2
Compañía From Software
- 2 Koshien Chek! Pro Yyaukkyu 2003**
Plataforma PS2
Compañía Namco
- 3 WRC II Extreme**
Plataforma PS2
Compañía Spike
- 4 The Combini 3: Ano Machi**
Plataforma PS2
Compañía Hamster
- 5 Taikou no Tatsujin Doki**
Plataforma PS2
Compañía Namco
- 6 Doko Demo Ishiyou Watashi Nae Hon**
Plataforma PS2
Compañía SCE
- 7 The Second Super Robot Taisen Alpha**
Plataforma PS2
Compañía Banpresto
- 8 Taikou no Tatsujin**
Plataforma PS2
Compañía Namco
- 9 Shin Sangoku Musou 3**
Plataforma PS2
Compañía Koei
- 10 Simple 200 Series Vol. 21 Moon Light Tale**
Plataforma PS2
Compañía D3 Publishing

Los más esperados en Japón (según Famitsu PS2)

- 1 Dragon Quest VIII**
Plataforma PS2
Compañía Square Enix
- 2 Onimusha 3**
Plataforma PS2
Compañía Capcom
- 3 Sakura Taisen 5**
Plataforma PS2
Compañía Sega
- 4 Metal Slug 3**
Plataforma PS2
Compañía Playmore
- 5 Gran Turismo 4**
Plataforma PS2
Compañía Sony

Los más vendidos según centromail

PS ONE

- 1 F1 Racing Championship
- 2 The Dukes of Hazzard 2
- 3 Metal Gear Solid
- 4 FIFA Football 2003
- 5 Yu-Gi-Oh
- 6 Pro Evolution Soccer
- 7 Final Fantasy Origins
- 8 NBA Live 2003
- 9 Pro Evolution Soccer 2
- 10 Dragon Ball Z Ultimate Battle 22

PS 2

- 1 Splinter Cell
- 2 Devil May Cry 2
- 3 Primal
- 4 Pro Evolution Soccer 2
- 5 Los Sims
- 6 Metal Gear Solid 2: Substance
- 7 Touché: La Ira del Cielo
- 8 The Getaway
- 9 Mortal Kombat: Deadly Alliance
- 10 Rayman 3: Hoodlum Havoc

X-BOX

- 1 NBA 2K3
- 2 DOA Xtreme Beach Volleyball
- 3 Metal Gear Solid 2: Substance
- 4 Pro Race Driver
- 5 The House of the Dead 3
- 6 Splinter Cell
- 7 Tom Clancy's Ghost Recon
- 8 Vexx
- 9 Rayman 3: Hoodlum Havoc
- 10 Panzer Dragon Orta

GAMECUBE

- 1 Metroid Prime
- 2 Resident Evil 0
- 3 Phantasy Star Online
- 4 ESDA: Las Dos Torres
- 5 Sonic Mega Collection
- 6 Rayman 3: Hoodlum Havoc
- 7 Mortal Kombat: Deadly Alliance
- 8 Super Mario Sunshine
- 9 Vexx
- 10 Mario Party 4

Los 10 mejores PS One según lectores

- 1  **Metal Gear Solid**
Distribuidor Konami Género Aventura
Precio 14,97 euros Análisis Planet 6
- 2  **Final Fantasy VIII**
Distribuidor Sony Género RPG
Precio 14,97 euros Análisis Planet 14
- 3  **Resident Evil 2**
Distribuidor Virgin Género Survival horror
Precio 23,90 euros Análisis Planet 12
- 4  **Silent Hill**
Distribuidor Konami Género Survival Horror
Precio 23,90 euros Análisis Planet 10
- 5  **Tekken 3**
Distribuidor Sony Género Beat'em-up
Precio 14,97 euros Análisis Planet 12
- 6  **Gran Turismo 2**
Distribuidor Sony Género Conducción
Precio 27,99 euros Análisis Planet 26
- 7  **Colin McRae 2.0**
Distribuidor Codemasters Género Conducción
Precio 27,99 euros Análisis Planet 21
- 8  **Final Fantasy IX**
Distribuidor Infogrames Género RPG
Precio 27,99 euros Análisis Planet 29
- 9  **Pro Evolution Soccer 2**
Distribuidor Konami Género Deportivo
Precio 29,95 euros Análisis Planet 49
- 10  **Tomb Raider Chronicles**
Distribuidor Proein Género Aventura
Precio 24,95 euros Análisis Planet 27

Los 10 mejores PS2 según lectores

- 1  **Metal Gear Solid 2**
Distribuidor Konami Género Aventura
Precio 54,95 euros Análisis Planet 40
- 2  **GTA: Vice City**
Distribuidor Proein Género Acción
Precio 64,95 euros Análisis Planet 48
- 3  **Final Fantasy X**
Distribuidor Sony Género RPG
Precio 29,95 euros Análisis Planet 43
- 4  **Devil May Cry**
Distribuidor EA Género Aventura
Precio 59,99 euros Análisis Planet 36
- 5  **Pro Evolution Soccer 2**
Distribuidor Konami Género Deportivo
Precio 59,95 euros Análisis Planet 48
- 6  **Gran Turismo 3**
Distribuidor Sony Género Conducción
Precio 29,99 euros Análisis Planet 34
- 7  **Medal of Honor: Frontline**
Distribuidor EA Género Shoot'em-up
Precio 64,95 euros Análisis Planet 45
- 8  **The Getaway**
Distribuidor Sony Género Acción
Precio 59,95 euros Análisis Planet 49
- 9  **Tekken 4**
Distribuidor Sony Género Beat'em-up
Precio 59,95 euros Análisis Planet 46
- 10  **RE Code: Veronica X**
Distribuidor EA Género Aventura
Precio 29,95 euros Análisis Planet 36

Los 10 mejores PS2 según planetstation

-  **Metal Gear Solid 2**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **54,95 euros** Análisis **Planet 53**
-  **Final Fantasy X**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**
-  **GTA: Vice City**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**
-  **Devil May Cry**
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**
-  **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**
-  **Pro Evolution Soccer 2**
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**
-  **Virtua Fighter 4**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 42**
-  **Tekken 4**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 46**
-  **Gran Turismo 3**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**
-  **Jak and Daxter**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 37**

Los mejores del mes

-  **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
-  **Enter the Matrix**
Distribuidor **Infogrames** Género **Acción**
-  **Galerians: Ash**
Distribuidor **Ardistel** Género **Survival horror**
-  **Wakeboarding Unleashed**
Distribuidor **Proein** Género **Deportivo**
-  **Syberia**
Distribuidor **Virgin PLAY** Género **Aventura**

Los 5 mejores PS One según planetstation

-  **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**
-  **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**
-  **Vagrant Story**
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**
-  **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**
-  **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

- Final Fantasy X-2**
Distribuidor **Por determinar** Género **RPG**



- Tomb Raider: EADLO**
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**

- Soul Calibur 2**
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**

- Breath of Fire V**
Distribuidor **EA** Género **RPG**

- Resident Evil: Outbreak**
Distribuidor **Por determinar** Género **Acción**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES
(¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION
EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17



<http://www.hypnosysworld.com>

Resident Evil

se resiste a irse de PS2

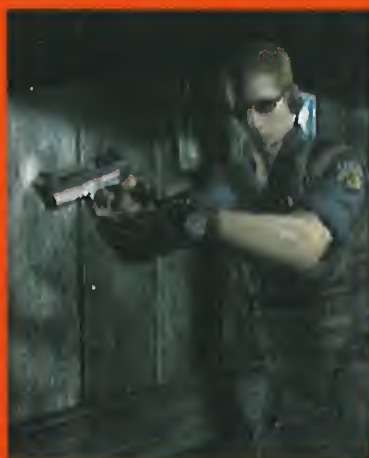
La decisión de Capcom de ofrecer en exclusiva la saga *RE* para GameCube ha levantado mucha, pero que mucha polvareda entre los aficionados poseedores de una PlayStation 2. Aun así, la compañía de Osaka no renuncia a los beneficios que le reporta la bestia negra de Sony, ya que lanzamientos como *RE: Dead Aim* o *RE: Outbreak* van a aparecer en PS2.



Sólo los usuarios de GameCube están disfrutando la saga

Lo que nos estamos perdiendo

Recientemente un diario económico de Japón sorprendía a medio mundo con la noticia de que Capcom podría estar replanteándose sus 'exclusividades' para con GameCube... como es natural la compañía lo desmintió inmediatamente (no es cuestión de hacer enfadar a los señores de Nintendo), pero el artículo sembraba varias dudas razonables. Y es que una saga como *RE* tiene unos altísimos costes de producción, y las mediocres ventas que están cosechando sus nuevos episodios no parecen compensarlos... ¿significa eso que, como ocurrió con el *RE: Code Veronica* 'exclusivo' para Dreamcast, estos juegos acabarán llegando a PS2? El tiempo lo dirá, pero mejor no hacerse excesivas ilusiones.



Resident Evil

Sinceramente, el primer episodio de la saga pedía a gritos un *remake* como éste (los píxeles que hacían las veces de sangre daban más miedo que los mismos zombies), que toma dicho juego y nos lo cuenta de nuevo con unos personajes modelados de forma magistral y unos fondos renderizados de una calidad altísima. Aun así, Shinji Mikami aprovechó para introducir algunos cambios (enemigos nuevos, estancias inéditas...), los más destacables a nivel de historia, como la aparición de un personaje llamado Lisa Trevor, otro desgraciado sujeto de experimentos de Umbrella. Eso sí: sus cacareados "diez finales distintos" eran diez variaciones del mismo. Que lo sepáis.



Resident Evil 0

Si bien le debe mucho técnicamente al *remake* de *RE*, este juego contiene novedades tan suculentas como la inclusión de movimientos de cámara (a pesar de usar fondos renderizados), la ausencia de baúles para guardar objetos o el debut del *zapping system*, que permite cambiar en cualquier momento de protagonista. Lo mejor, sin duda (aparte de una terrorífica galería de animales mutados formada por sanguijuelas, monos, escorpiones y otras asquerosidades varias), es la presentación de un antihéroe lleno de carisma como el ex-marine Billy Coen y de otro gran personaje, el fenecido (o no) James Marcus, primer director general de Umbrella y auténtico artífice del Virus-T.



Resident Evil 4

Como no es cuestión de desaprovechar personajes, Capcom recupera a Leon S. Kennedy, el policía novato de *RE 2*, en la cuarta (en realidad sexta) entrega de la serie. Éste, infectado por el virus Progenitor (presentado por todo lo alto en *RE 0*), debe encontrar una cura y ¿cuál es el mejor sitio para buscarla? ¡El mismísimo corazón de Umbrella! En su aventura le ayudará otro personaje que, de momento, no ha sido revelado (lo que es bastante probable es que vuelva el ya popular *zapping system*). Pero sin duda, la novedad más notable es que usará escenarios poligonales... ¡y completamente rotables! Toda una revolución para una saga que se estaba quedando algo estancada...

Donde pongo la GunCon pongo la bala

Resident Evil: Dead Aim

Después de tres desastrosos *Gun Survivor*, parece que Capcom se ha decidido a enderezar el torcido futuro de la saga con un título que reinventa su mecánica

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Por determinar**

En lugar de controles incontrolables como los de *RE Survivor* o de mecánicas lineales a lo *RE Survivor 2* y *Dino Stalker*, los desarrolladores han optado por una solución lógica que, más que algo original, es una 'adaptación' de la mecánica de juegos anteriores como *MGS 2* o *Project Zero*. Y es

que en *Dead Aim* exploraremos en tercera persona como en un *RE* cualquiera, pero cuando tengamos que enfrentarnos a los zombies de turno podremos apretar un botón y disparar en primera persona con nuestra añorada *GunCon 2* (¿podremos hacer lo mismo para mirarle el escote a la coprotagonista?).

Esto ha permitido a los chicos de Capcom introducir una dosis de exploración bastante mayor que en los

anteriores *Gun Survivor*, por lo que nos veremos obligados a buscar llaves para abrir puertas, documentos para saber qué pasa o hierba verde para curarnos (¡para qué luego digan que los "cigarrillos de la risa" no tienen propiedades terapéuticas!). Pero claro, al fin y al cabo estamos ante un shooter, por lo que esa necesidad exploratoria será mucho más superficial que en su saga madre y,

como es lógico, menos importante que los momentos en que deberemos demostrar nuestra destreza con el gatillo.

Exploraremos en tercera persona, pero podremos apretar un botón y disparar en primera persona

Mejorando lo mejorable

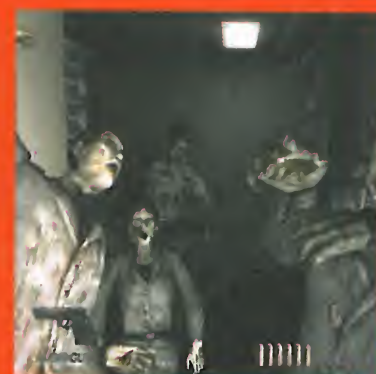
Curiosamente, esa menor exigencia en la exploración de decorados ha repercutido en el uso de un control bastante más intuitivo y sencillo que el "giro que te giro que te giro" tan típico de los *RE*. Éste consiste en que podremos movernos libremente adelante y atrás con el mando analógico y encararse ligeramente a izquierda o a derecha... a no ser que apretemos a fondo, en cuyo caso el personaje se



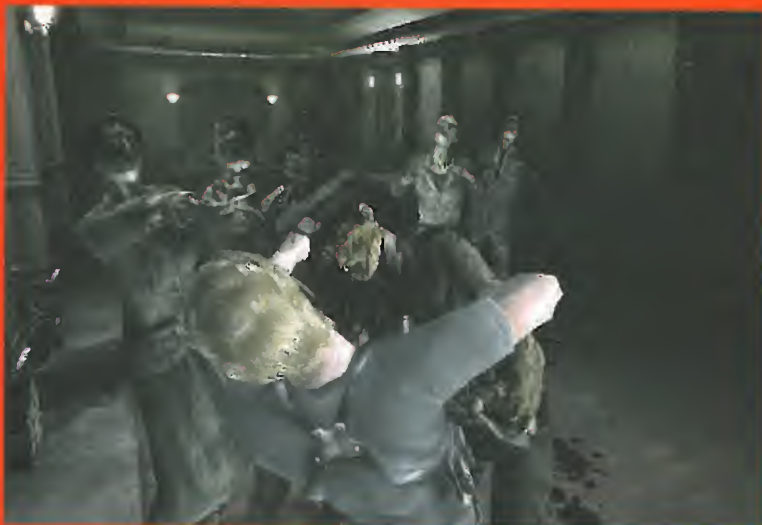
Mirad el zombie de blanco: los demás mueriendo y él marcándose unos pasos bisbaleros.



► La canción que abre el juego es *Gunshot*, obra de un grupo japonés de *hardcore rap* llamado *Rize*, que vendría a ser una mezcla de *Def Con Dos* con la etapa intermedia de *Red Hot Chili Peppers*... sólo que con letras mucho más... digamos... japonesas.



Nos habían dicho que los que iban en estos cruceros de lujo eran todos unos reptiles, pero creíamos que era una forma de hablar...

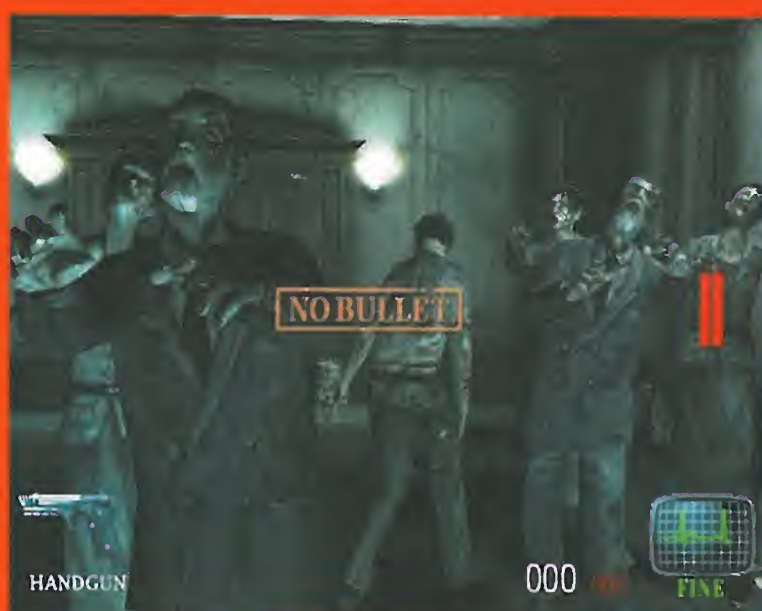


"Oiga señor protagonista ¿me huele mal el aliento?" "Puagh, y tanto tío, hueles a muerto"





¿Quién dijo que los zombies son unos incivilizados? Observad cómo hacen cola para morir...



El protagonista de Dead Aim se ha quedado sin balas. ¡Esto nunca le pasaría al Ejército americano!

girará en esa dirección (lo mismo ocurrirá si apretamos hacia atrás: el personaje se dará la vuelta). Dicho así puede sonar complicado, pero os aseguramos que es mucho más sencillo y manejable de lo que parece.

Precisamente otro de los beneficios

que *Dead Aim* tendrá por no ser un *RE* de los de toda la vida son los enfrentamientos con los zombies: en lugar de tener que disparar a

quién sabe qué zona del cuerpo hasta que el enemigo caiga, al atacar en primera persona podremos atacar con mucha más precisión... hasta el punto de que podremos matar malos malos de un solo tiro. De hecho, no tenemos por qué hacerlo con el DualShock o con

nuestra GunCon 2, ya que la compatibilidad del juego con los ratones USB nos permite hacer fuego como lo haríamos un shoot'em-up en primera persona cualquiera.

Eso sí, que nadie espere unos gráficos a la altura de los episodios de la saga

para GameCube: al fin y al cabo se trata de una saga menor, así que su nivel técnico, pese a ser más que notable, no está a la altura de dichos juegos... aunque,

eso sí, *Dead Aim* usa escenarios totalmente poligonales. Vamos que, a primera vista, estamos ante el episodio más atractivo de toda la serie *Gun Survivor*, lo que es más, el shooter para pistola de luz más prometedor de los últimos tiempos.

La menor exigencia de la exploración provoca un control más intuitivo que el típico de los RE



► Cuando *Dead Aim* se presentó en el pasado Tokyo Game Show, los rumores indicaron que la trama del juego era una línea argumental recuperada de *RE 3: Nemesis*, de donde tuvo que ser eliminada por falta de tiempo durante el desarrollo. Como os podéis imaginar, Capcom no dijo ni pío.



Antecedentes más bien... olvidables



Resident Evil Survivor

PSX, 2000

Mezclad a un protagonista con menos carisma que un cacho de granito, un argumento tan interesante como los testimonios de *El Diario de Patricia* y un sistema de control auténticamente lamentable y tendréis *RE Survivor*, ejemplo maestro de cómo destrozar una saga con un título aburridísimo y prácticamente imposible de controlar con usando la pistola. Lo cual sorprende en un juego de pistola...

Resident Evil Survivor 2: Code Veronica

PS2, 2001

Si *RE Survivor* podría haberse considerado incluso insultante para los fans de la saga, esta inexcusable secuela lleva ese sentimiento hasta altísimas cotas de paroxismo por destrozar *RE Code: Veronica*, la mejor entrega de la serie que ha aparecido en PlayStation. Infumable, incontrolable y lo que es peor, lineal como él solo. Una pena.



Dino Stalker

PS2, 2002

Detalles como el discreto 'aparte' de *RE* en favor de *Dino Crisis* o la eliminación en Occidente de todo rastro de los juegos anteriores en su título dice mucho del 'éxito' de la saga... aunque eran medidas inútiles frente al lamentable nivel gráfico y el torturante control (toda una 'marca de la serie') que presentaba otro prescindible *Gun Survivor*.

Los zombies toman la red

Resident Evil: Outbreak

Ahora que todas las compañías preparan sus primeros juegos *on-line*, no podía faltar la aportación de Capcom en forma de (¡cómo no!) un nuevo y muy atractivo *RE*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Por determinar**

En *RE: Outbreak* os va a tocar olvidaros de esos superpolicías casi inmortales que suelen protagonizar la serie, ya que os pondréis en la piel de uno de entre ocho ciudadanos comunes de Raccoon City, gente normal y corriente (lo que inmediatamente excluye a toda la Redacción de PlanetStation) cuyo único objetivo será huir de la ciudad infectada por el Virus-T. En

concreto, las partidas estarán formadas por grupos de ocho, cuatro de los cuales serán jugadores humanos, mientras los otros cuatro serán controlados por la CPU. Y no sabremos quién es quién (Capcom se ha asegurado de ello implantando un menú de frases fijas para hablar), lo que nos creará mucha más sensación de imprevisibilidad...

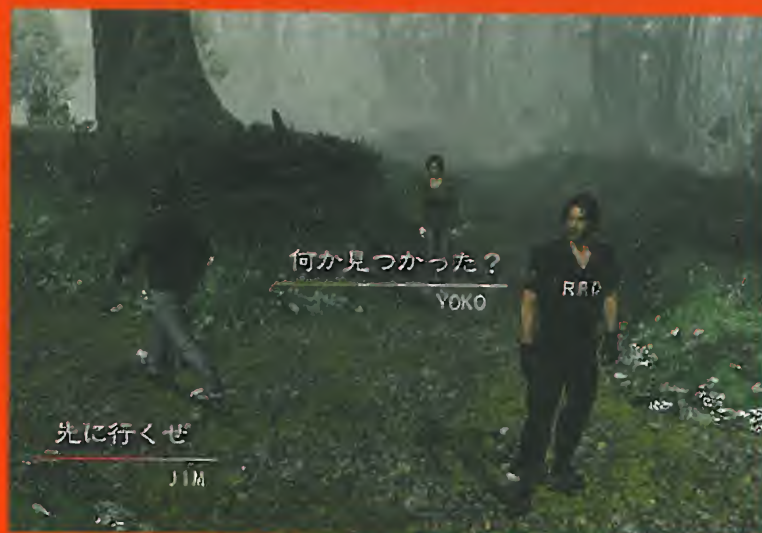
Las partidas estarán formadas por grupos de ocho, cuatro de los cuales serán jugadores humanos

Claro, que eso será si no está ya lo suficientemente acrecentada por la estructuración del juego. Y es que la mayoría de veces vamos a empezar la partida más solos que un antibelicista en la Casa Blanca, por lo que tendremos que buscar insistentemente (sin mapas ni indicaciones) al resto de nuestro grupo. De hecho, aunque lo hayamos encontrado de vez en cuando, deberemos separarnos de ellos para resolver el argumento propio de nuestro personaje, lo que implica decidir un lugar de reunión al que

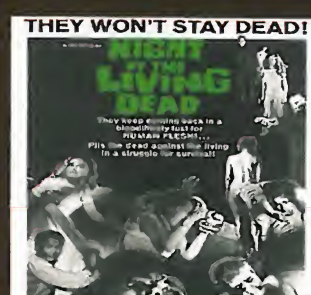
pueden acudir o no tus compañeros (porque los zombies tienen una memoria fatal para eso de las citas).

¡Un lanzamisiles quiero!

Por supuesto, siguiendo el aroma de 'realidad' con que Capcom ha querido impregnar *RE: Outbreak* (si no creéis en los zombies sólo tenéis que ver *Cine de Barrio* para daros cuenta de cuán equivocados estáis), no vamos a encontrarnos pistolas detrás de cada esquina, sino que al principio nos tendremos que conformar con las



Podrían quedarse aquí pa siempre, al fin y al cabo no les va a faltar la hierba verde...



► Si bien la saga *RE* siempre ha estado influida por la "trilogía zombie" de George A. Romero, esto se hace mucho más evidente en *RE: Outbreak* por la semejanza argumental con *La Noche de los Muertos Vivientes* y *Zombi* (un grupo de personas 'normales' intenta sobrevivir en un lugar infestado de zombies).





escobas, tuberías y otros cachivaches que encontremos. Sólo con un poco de suerte podremos encontrar armas, de ahí la importancia de ser generoso y compartir ítems con tus compañeros, porque con lo difícil que será llenar el inventario será mejor no ser rácano con los demás.

Y es que más vale estar bien armado para hacer frente a los enemigos *made in Umbrella* que nos encontraremos en este título, entre los que encontraremos clásicos de la

saga como perros zombie, *lickers* o escorpiones mutantes (también querían incluir a Aramis Fuster, pero pensaron que ya era pasarse)... aunque claro, como es natural, las estrellas serán los zombies de toda la vida. De hecho si alguno de los enemigos nos mata seremos convertidos automáticamente en zombies... eso sí, no podremos jugar como muertos vivientes para intentar

comernos los sesos de nuestros compañeros cual sorbete de fresa, ya que se nos echará automáticamente de la partida en curso.

En principio, parece que *RE: Outbreak* contará con 18 niveles distintos en los que podremos desarrollar nuestras aventuras (en los que encontraremos lugares como estaciones de metro,

hospitales, laboratorios, bosques, túneles... puro *RE*, vamos), a las que los chicos de Capcom han dado una duración media de dos

horas. De todas formas estos datos aún están por confirmar, ya que la compañía aún está negociando con Sega la utilización de su tecnología SNAP (Sega Network Application Package) para asegurarse un buen funcionamiento *on-line*... pero, pase lo que pase, parece casi seguro que este título acabará siendo uno de los más interesantes y divertidos de la primera hornada de juegos en red para PS2.



Escapando de Raccoon City

Estos son los ocho personajes distintos que podemos controlar en *Resident Evil: Outbreak*:



Kevin

Miembro del Departamento de Policía de Raccoon que no superó las pruebas para entrar en S.T.A.R.S. (y con ello perdió la oportunidad de ser el *protá* absoluto de un *RE*).



George

Cualquiera diría que un cirujano divorciado con el bolsillo lleno de pasta como él debería estar siempre de juerga, pero en realidad es un tipo reservado y reflexivo.



Yoko

En un juego hecho en Japón no puede faltar la ciudadana nipona (¡hay que barrer para casa!). Es una *megacrack* de los ordenadores y, a veces, un tanto impredecible.



Mark

A los chicos de Capcom les debe gustar Oliver Stone, visto que han creado este jefe de seguridad traumatizadísimo con sus experiencias en Vietnam (¿y nacido el 4 de julio?).



David

Si George es un tío con pasta, este fontanero debe estar forradísimo, visto lo que cobra su gremio por hora. Tiene un pasado violento, pero se ha encargado de ocultarlo.



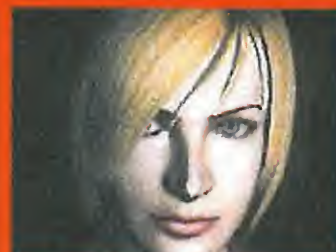
Cindy

Esta alegre y jovial camarera (pero de bar normal, no de *top-less*, no os ilusionéis) quería cambiar de trabajo por cierto incidente... pero claro, lo primero es salir viva.



Jim

Típico personaje de cómic afroamericano: enérgico, hablador... y trabajador del metro (¿por qué no le hicieron a él el cirujano?). Le encantan los pasatiempos y los puzzles.



Alyssa

Siempre está peleándose con todo el mundo (estos periodistas son todos unos imponentes) pero, eso sí, su trabajo le ha acostumbrado al peligro (¿quién dijo tópicos?).

Dark Chronicle

Corría el año 2001 y la PS2 daba sus primeros pasos en el difícil mundo de las consolas. Para paliar la por entonces casi total ausencia de juegos de rol para su 128 bits, Sony decidió sacar al mercado *Dark Cloud*, un curioso y algo complicado *action-RPG*. Dos años después, el gigante japonés parece dispuesto a convertir dicha saga en una de las más importantes de su catálogo... Bienvenidos a *Dark Chronicle*.



Evidentemente, los combates en *Dark Chronicle* son ligeramente desiguales...

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Level 5**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Por determinar**

La verdad es que, más que *Dark Chronicle* (que, por si vuestro nivel de inglés es peor que el de Carlos Lozano con problemas de dislexia, viene a significar algo así como "Crónica Oscura"), este juego debería llamarse *Aventuras en el Mundo de la Luz y el Color* porque, lejos de ser

Se ha aumentado el número de sorpresas que encontraremos al recorrer las mazmorras

oscuro, este RPG tiene uno de los despliegues de color más fulminantes que hemos podido ver en esto de las consolas. Y es que estamos ante uno de esos títulos con personajes de ojos grandes y azules, pelos de extraños colores y un look tan parecido a los *Zelda* de Nintendo (al menos, antes de que Link pareciera una Supernena) como ya lo fue su primera parte. Y todo ello a pesar de que su argumento, a priori, no sea una comedia precisamente.

Deberemos asumir el papel de Max, un muchacho que se dedica a arreglar máquinas estropeadas y a meterse en

bastantes líos, que un día descubre que una extraña compañía de payasos (sí, lo decimos en serio, payasitos de circo) está impidiendo que la gente de su ciudad salga a ver el mundo exterior. La razón es bastante simple: no hay mundo exterior. Todo el mundo excepto esa población ha sido destruido por un malvado ente llamado Emperador Griffon (que no, no es el protagonista de *Griffon Filter*) y los payasetes quieren mantenerlo en secreto. Y como los soldaditos americanos no están para salvar al mundo...

¿adivináis a quién le corresponde dicha responsabilidad?

El tono de *Dark Chronicle* sigue los pasos de todos los juegos de rol desde que el mundo es mundo y *Final Fantasy* es *Final Fantasy*: es decir, que nos moveremos en ambientes gobernados a la vez por la magia y la tecnología más puntera (¿tópicos? ¿dónde?)... pero en esta ocasión la cosa se decanta un poco más hacia las máquinas y cachivaches raros. Lo cual no es de extrañar, teniendo en cuenta que el protagonista no es un caballero de brillante yelmo armado con una espada más grande que él, sino... un mecánico que, por toda



Aquí tenéis a Max y Mónica... el sueño de una fábrica de lentillas de colores.

arma, lleva una llave inglesa. Esto permite introducir uno de los detalles más originales que encontraremos en el juego, la posibilidad de que Max invente estrambóticos dispositivos con los objetos más inverosímiles para que le ayuden en su aventura.

Apatrullando la mazmorra

Aquellos que jugaron a *Dark Cloud* recordarán el desarrollo de aquel título: mazmorras y más mazmorras

que, aunque se generaban de forma aleatoria, acababan pareciéndose tanto entre sí como las azafatas de *Noche de Fiesta*... eso sí, alternadas de vez en cuando con alguna escena de vídeo que desarrollaba la historia. Pues bien, la estructura de su secuela es bastante parecida. Pero tranquilos, no empecéis a gritar desesperados y a rasgaros las vestiduras (guardaoslos para cuando den *La Isla de los Famosos 2*), porque esta vez la cosa



Más que armería, sintetiría



La forma de hacer evolucionar nuestras armas se parece muchísimo a la que se utilizaba en *Dark Cloud*: deberemos encontrar unos ciertos elementos que nos permitan aumentar las capacidades de la herramienta de turno. Pero en *Dark Chronicle* se han introducido dos grandes novedades: primero, hay muuuuuchas más características que completar; y segundo, tenemos que elegir en qué armas nuevas transformarlas. Otra novedad es que prácticamente todo lo que encontremos se puede 'diversificar' (que más o menos quiere decir reducirlo a su esencia) para después 'sintetizarlo' con un arma (o sea, aplicar la susodicha esencia para aumentar alguna característica). Así en frío puede parecer un lío, pero no os preocupéis: en el juego está bastante bien explicadito.





Cuando Monica se acerca a un hombrerón como éste siempre acaban saltando chispas.

no será tan monótona ni por asomo.

Para empezar las mazmorras no se parecerán tanto las unas a las otras, sino que cada zona tendrá su propio aspecto (los bosques parecerán bosques, los lagos se verán como lagos... esa clase de cosas). También se ha aumentado el número de sorpresas que encontraremos al recorrerlas: no sólo escenas de vídeo, sino también la intervención de otros personajes, ataques de *final bosses* y cajas con sorpresa (como los *mimics*, cofres del tesoro que se transforman en monstruos no muy amigables), todo ello sin

Los decorados son la mar de coloristas y cuentan con un diseño *cartoon* de lo más adecuado

olvidar el sistema Georama instaurado en *Dark Cloud*, que nos permitirá repoblar bosques y reconstruir poblados destruidos por la acción del Emperador Griffon.

Pero si hay algo que vuelve realmente frenética y divertida la exploración son los combates que durante ella disputamos, básicamente gracias al diseño de los personajes y de los monstruos a los que nos tendremos que enfrentar. Aunque durante la mayor parte del juego controlaremos a

Max y a su *partenaire* Monica, hay muchos otros personajes que podremos manejar en algún momento u otro de la historia: ahí están, por ejemplo, Steve, el robot gigante que pilota el rubiales del protagonista y que tendremos que utilizar para machacar a los enemigos más bestias, o los diversos monstruos en los que se irá transformando Monica (quien lo hubiera dicho, con lo fina que parecía esta chica... ¡eso le pasa por

leer tantas revistas del corazón!). A esto se le añade la posibilidad de intercambiar los personajes en cualquier momento, lo cual

es más que necesario teniendo en cuenta que cada uno de nuestros adversarios será más débil contra uno u otro de nuestros aliados. Si no lo creéis, intentad pelear con Max contra uno de los enemigos 'grandotes' diseñados para nuestro robot... ¡a ver cuántos asaltos le duráis!

¡Que te pego, leshe!

Para continuar con el festival de parecidos con la saga *Zelda* (y es que, por mucho que les pese a los fans, no



Los buenos y los malos

No podemos decir que *Dark Chronicle* sea un prodigio en cuanto a originalidad de personajes, aunque sí encontraremos algunos detalles que lo diferencian de otros juegos...



Max

El héroe, o sea ojos grandes y azules y cara de no haber roto un plato. Y eso a pesar de que su padre le miente sobre su pasado y de que su madre le abandonó. Es el primer niño rico de la historia que trabaja de mecánico.



Flotsam

Se viste como un payaso, se pinta como un payaso, actúa como un payaso... ¿sabéis de qué trabaja? No, en la *Planet* no... de empresario. Es el jefe del Circo Flotsam y en sus ratos libres ejerce de líder de banda mafiosa.



Emperador Griffon

Con esa cara no le queda más remedio que ser el malo. Gajes de haber nacido grande y cabreado. Para variar un poco, este malo malo no quiere destruir el mundo: es que ya lo ha destruido. Todo menos el pueblo del protagonista, claro está.



Monica

El mismo caso del protagonista, pero con el pelo rosa (que en Japón está muy de moda). Viene del futuro para evitar que el tal Griffon domine el mundo. Por alguna extraña razón, ella es la que lleva los pantalones (o sea, la espada) en este juego.



Alcalde, ¿está usted trabajando duro?

sólo de *Final Fantasy* vive el rol), el sistema de combate de *Dark Chronicle* está directamente basado en el de la genial creación de Shigeru Miyamoto... el que usar desde su salto a Nintendo 64, claro. Estamos ante un *action-RPG* en el que hay que 'encuadrar' a tus objetivos para luego darles para el pelo... eso sí, con un toque ciertamente original como es su curioso sistema de armas: llevaremos una en cada mano, en la izquierda una contundente para machacar a los enemigos desde cerca, y en la derecha una que nos permitirá hacer ataques lejanos.

Su tono sigue los pasos de todos los juegos de rol desde que el mundo es mundo y FF es FF

Cada una de ellas estará controlada por un botón diferente, de forma que se podrán utilizar de forma simultánea y, por si fuera poco, podremos (y de hecho, deberemos si queremos tener aspiraciones de seguir avanzando en el juego) ir las transformando en armas más destructivas... y a veces más surrealistas, como cierta pistola-trompeta que puede conseguir Max. Lo mismo ocurrirá con el robot Steve: a medida que lo usemos, iremos consiguiendo puntos de experiencia que nos permitirán comprar nuevas piezas para convertirlo en máquinas aún más



El caballero también debe querer teñirse el pelo de rosa, porque está rojo de envidia...



Las batallas en los RPG's suelen ser difíciles, pero esto es abuso de menores...



► En medio de algunas de las mazmorras encontraremos un interrogante. Al acercarnos a él se lanzará una moneda al aire con un ángel en una cara y un demonio en la otra: si sale el ángel, ocurrirá algo beneficioso (rellenar la vida, puntos para las armas); si aparece el demonio, todo lo contrario...

Si reforestar fuera tan fácil...



El detalle más original de *Dark Cloud* fue un curioso sistema que nos permitía reconstruir poblados. Para algunos fue un gran acierto, y otros lo consideraron un aburrimiento insuperable. En cualquier caso, los desarrolladores han decidido recuperarlo para *Dark Chronicle*. A bordo de un gran robot llamado Carpenterion (se admiten chistes) podremos crear casas, replantar bosques e incluso hacer aparecer ríos gracias a los distintos elementos que iremos recogiendo en nuestros periplos mazmorrosos. Lo más curioso es que podremos viajar al futuro para comprobar cómo nuestra repoblación hace que el futuro del planeta deje de ser más oscuro que el de la carrera musical de Enrique Anaut.



Griffon ha visto *El Ataque de los Clones*, así que lucha a dos manos como Anakin Skywalker.



Con dos toneles, Max convierte a su robot en una máquina *nasía pa matá*.



"Vaya, parece que me voy a ensuciar el traje de fiesta, con lo blanquito que lo tenía"

destructoras, desde robots más grandotes armados con dos espadas hasta tanques con los que bombardear period... estoosooo... bombardear enemigos.

Además, los combates se han complicado muchísimo desde su primera parte. No sólo porque hay enemigos

capaces de eliminarnos con un par de tortas a lo Bud Spencer (y ojo, que hablamos de enemigos normalitos y corrientitos, no de *final bosses*), sino sobre todo porque los personajes son

capaces de muchas más acciones, como agarrar objetos y enemigos para lanzarlos o devolver los ataques mágicos de un golpe de espada, como si estuviéramos jugando un partido de la Liga Profesional de Beisbol (eso sí, aquí no nos conviene hacer un *home run* y que el ataque se

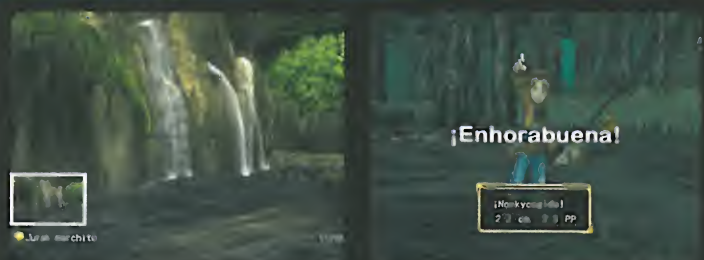
nos vaya a la quinta leche).

Gráficos de moda

A nivel técnico el juego cumple con creces y deja en pañales a su más

Si hay algo que vuelve divertida la exploración es la variedad de los combates

¡Marchando una de minijuegos!



La gran mayoría de RPG's se caracterizan por albergar una gran cantidad de minijuegos (por si alguien se cansa de las mazmorras). *Dark Chronicle* contiene dos de estos prodigios de la imaginación consolera (si no contamos el Georama). Uno consiste en que Max, armado con su cámara fotográfica, retrate los 'ingredientes' con los que podrá hacer sus inventos: vale todo, desde potes de leche hasta champiñones, pasando por cinturones que lleve la gente. El segundo es igual de surrealista: equipado con caña de pescar y anzuelo, Max tendrá que conseguir determinados peces para seguir su aventura y para obtener diversas ventajas (y es que los chicos de Level 5 han debido jugar mucho a los *Breath of Fire* de Capcom). En resumen, que no sólo de lo que pase en la tierra vive el hombre.



► No sólo los protagonistas pierden energía en *Dark Chronicle*. A medida que usamos las armas se irán desgastando hasta romperse, momento en el que nuestros ataques no le acertarán ni a los troncos de los árboles



¿Por qué todos los malos de los videojuegos tienen el pelo blanco? ¿Es que Sephiroth marcó un estilo?



bien normalito predecesor: los decorados son coloristas y con un diseño *cartoon* de lo más adecuado, e incluso encontraremos unos fondos muy nítidos... al menos en las fases más relajadas, porque en el interior de las mazmorras encontraremos más niebla que en el

Encuentro Mundial de Fumadores Compulsivos. Mención aparte merece el modelado de los personajes, que

ha pasado de la sencillez poligonal de *Dark Cloud* al tan cacareado *cel shading* (esa técnica que hace que los gráficos tridimensionales parezcan dibujos animados y que, como bien sabréis, últimamente se está utilizando más en el mundo de las consolas que los monstruos de final de fase), muy bien aplicado por los desarrolladores de Level 5, que han conseguido integrar de forma casi perfecta a los personajes realizados con dicho sistema en unos decorados que están realizados con modelados poligonales corrientes (dicho de otra manera, que no están hechos con el *cel shading* de marras).

Los personajes están perfectamente integrados en unos fondos totalmente poligonales

Vamos que, sumando todas las virtudes de este *Dark Chronicle*, vemos bien clarito que los fans de los juegos de rol cuentan con una nueva razón para no sentirse abandonaitos por los desarrolladores. Y es que, aunque este juego brillen por su

ausencia los combates por turnos, los rubios de pote y la ropa ceñida que promete ese título que aún tardará bastante meses en

llegarnos y que todos los roleros esperan con ansia (un tal *Final Fantasy X-2*), el que todo eso esté sustituido por una estética más cercana a los dibujos animados de toda la vida y, por qué no decirlo, por un argumento algo más infantil, le da un atractivo adicional por ser, al menos, mínimamente diferente.



► El juego ha aprovechado al máximo las capacidades de los personajes como lanzadores de objetos. En algunos momentos será vital tener buena puntería, como por ejemplo en la que veis en la captura, en la que deberemos tirar bombas al coche de Flotsam.



Para ser un mundo destruido... el planeta de Max se conserva bastante bien.



"Vaya, y luego me quejo cuando mi padre dice que me apunto hasta a un bombardeo"



Otra prueba de que Griffon no ha hecho bien su trabajo. Ese árbol no podría estar más vivo.

A 3D rendered image of the character Lara Croft from the Tomb Raider series. She is shown from the waist up, holding two pistols, one in each hand. She has dark hair and is wearing a black tank top and a black belt with a large silver buckle. The background is dark and textured, possibly a stone wall with a large, faint, stylized 'M' or similar symbol.

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad

Después de sufrir más retrasos que el abandono de Enric Reyna de la presidencia del Barça, parece que a finales de junio podremos disfrutar por fin de las aventuras de la heroína más neumática de cuantas han pasado por nuestra consola (con la excepción de Pamela Anderson, claro). Y esta vez no viene sola...



Como podéis ver, los cambios físicos de Lara incluyen un crecimiento increíble de sus piernas.



"Lara, aquí te traigo el paracaídas... ¿Lara? ¡Laraaaaaaaaaaaaaaa!"

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Core Design**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Finales de junio**

Lara, nuestra Lara, la que se perdió con nosotros por el Ártico y con la que exploramos la zona menos turística de Egipto, ha vuelto. Y no ha aparecido en ninguna selva de Borneo ni en ningún desierto asiático:

está nada menos que en París, a donde ha viajado alertada por una llamada de su viejo amigo y mentor Werner von Croy. Cuando

llega a su casa para verlo, Lady Croft demuestra de nuevo ser más gafe que Mr. Bean tras destrozarse una tienda de espejos, ya que éste es asesinado y muere en sus brazos después de dejarle la dirección de una misteriosa mujer y de hablarle de cinco pinturas del siglo XIV, conocidas como las Pinturas Oscuras.

Desde ese momento, Lara se convertirá en la principal sospechosa de su asesinato para las autoridades

francesas (es gafe acabada, vamos), así que nuestra heroína no sólo tendrá que huir y demostrar su inocencia, sino que además tendrá que enfrentarse al loco Pieter van Eckhardt, conocido como el Alquimista Negro, que ansía recuperar las Pinturas Oscuras, quizá por su afinidad de iluminación. Y todo eso ocurrirá por las calles de París, en el Museo del Louvre (con alcantarillas y catacumbas) y, finalmente, por la Praga más *underground*.

En su lucha por desentrañar el misterio que le dejó Von Croy, Lara se verá envuelta en sucios trapicheos, misteriosos

asesinatos, la cara más oscura de una avanzada forma de alquimia (no, no hablamos de Aramis Fuster) y una historia de sangre, traición y venganza que se remonta a varios siglos atrás.

La evolución de Lara

Core ha creado en esta nueva entrega de *Tomb Raider* una historia densa, a la que ha querido cubrir además con un envoltorio de lujo. Lara es más real que nunca, y nos nos referimos sólo a

Lara se verá envuelta en sucios trapicheos, misteriosos asesinatos y una historia de venganza



La parte masculina del equipo

Aproximadamente un 20% del juego lo completaremos con Kurtis Trent, un tipo duro con más mili que Colin Powell y último miembro de una antigua orden llamada Lux Veritatis, además de ex-legionario y ex-perimentado guerrero. Sus aventuras relacionadas con lo oculto mientras estaba en la Legión le valieron el apodo de "Demon Hunter" (pese a no haber perseguido nunca a Pocholo Martínez-Bordiu). Utiliza un arma muy especial: una especie de *frisbee* con cuchillas más afiladas que los tacos de Rochemback, que puede controlar en el aire con sus poderes telequinéticos. Si el chico gusta, no nos entrañaría que le dedicaran un videojuego a él solito...





Lara, haciendo honor al título del juego saltando sobre el fuego con la postura del Ángel.



Las tradicionales fases acuáticas no faltarán y las pistolas siguen sin oxidarse jamás.



esos 5.000 polígonos que tiene tan bien repartidos (sobre todo, como es tradicional, en su parte delantera), sino sobre todo a la naturalidad de sus movimientos, más fluidos que nunca. Y es que la señorita

Croft no se conforma sólo con correr y saltar. Ahora trepa por tuberías, se desliza por cornisas, gatea, se arrastra y da

volteretas... y además, a lo largo del juego va mejorando muchas de sus habilidades: la longitud de sus saltos aumenta y su resistencia también (debajo de la barra de vida encontraremos una barra de esfuerzo).

A esto hay que añadirle también unos nuevos movimientos de sigilo al más puro estilo *Metal Gear Solid* (se incluye incluso el ya mítico "te noqueo por detrás pero no por cobardía sino porque soy *mu espabilao*"), muy útil con personajes a los que no hay que matar, como los policías, por no hablar de otra de las más espectaculares habilidades nuevas que nos mostrará Yolita...

estooooo.... Lara, que consiste en poder manejar cada una de sus dos pistolas de manera independiente. Un toque que, sin duda, añade vistosidad a lo *Matrix* al juego, así como bastante más realismo (ese realismo que queda por los suelos cuando vemos saltar a la arqueóloga como un personaje de *Tigre y Dragón*).

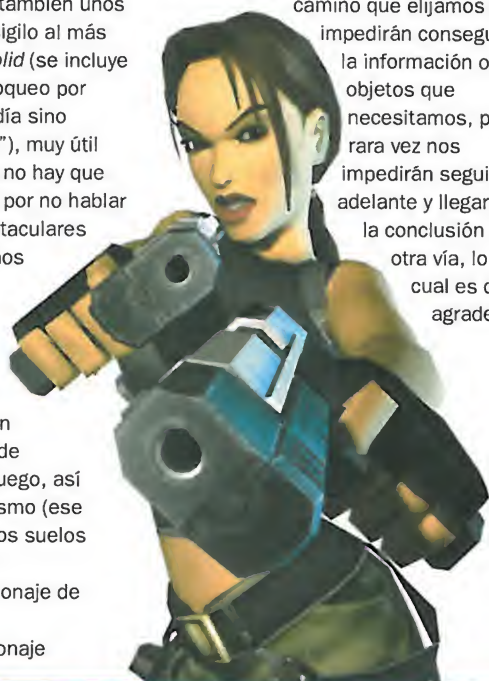
En la evolución del personaje

tendrán mucho que ver las decisiones que vaya tomando el jugador. Por primera vez desde que estrenamos la primera parte de la saga en nuestra añorada PSX, no habrá una única

manera de hacer las cosas. Lara deberá decidir muchas veces qué camino tomar o la actitud que debe adoptar al hablar con algún personaje (y es

que, amiguetes, dentro de este pack de novedades Lara también podrá hablar, negociar, mentir y apostar con casi todos los que se vayan cruzando en su camino, en un toque de lo más rolero). A veces nuestra actitud o el

camino que elijamos nos impedirán conseguir la información o los objetos que necesitamos, pero rara vez nos impedirán seguir adelante y llegar a la conclusión por otra vía, lo cual es de agradecer



Colección primavera-verano

Para los fans de Larita, podemos adelantar que su ídolo vestirá en esta aventura diferentes modelos de ropa, que a medida que avance la aventura irán siendo más y más 'ligeros'. Así, comenzaremos a corretear por París con un conjunto formado por *jeans* y camiseta turquesa (bastante mal elegido dadas las condiciones climatológicas), posteriormente vestiremos un conjunto militar largo y terminaremos con la ya clásica camiseta oscura que no llega a tapar el ombligo, bermudas de camuflaje ajustadísimas y botas militares. Eso sí, no falta el objeto adorado por los más fetichistas: las dos fundas de pistola.





Después de ver *Karate Kid* por quinta vez, no hay quien mueva a Lady Croft de esta postura.

después de haber tenido que sufrir esos saltos medidos al milímetro (y con mucha mala leche, para qué negarlo) de las entregas anteriores.

Siempre nos quedará el Louvre

Un comentario aparte merecen los escenarios y la ambientación del juego. Éstos, podemos dar fe de ello, han sido diseñados a conciencia para

aprovechar toda la potencia de la bestia negra de Sony. Veremos cielos casi reales y efectos de luz muy trabajados, tales como los de las sirenas de los coches de policías o los relámpagos. Los interiores y los lugares reales

Los escenarios han sido diseñados para aprovechar toda la potencia de la PlayStation2

también están cuidados al máximo, con multitud de llamativos detalles. Sólo hay que echarle un ojo a lugares tan conocidos como el Museo de Louvre, que ha sido recreado fielmente según su modelo original (aunque nos huele que las catacumbas no constaban en

los planos). Pero sin duda, uno de los escenarios que más llama la atención pertenece a la parte más siniestra del juego, aquella que

rinde tributo al espíritu del *survival horror* (sobre todo a la serie *Resident Evil*). Se trata de una especie de oscuro y tétrico manicomio cárcel, en el que los enfermos parecen una mezcla de zombie con Eduardo Manostijeras. Y no



Aquí podéis ver de cerca esa increíble mochila de Lara en la que cabe de todo.

hace falta que os aclaremos que no van a venir precisamente a recibirnos con un abrazo y dos besos...

En definitiva, aunque la espera se esté haciendo larga hay que reconocer que Core está trabajándose al máximo este *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad* para que sus numerosas novedades nos sorprendan gratamente a todos. Y, en vista del tiempo invertido en su desarrollo y de lo que hemos podido ver, promete horas y horas delante de la consola acompañando a la tet... esto... *tetmenda* Lara Croft. Y todo ello amenizado nada menos que por la Sinfónica de Londres... ¡ahí es nada!



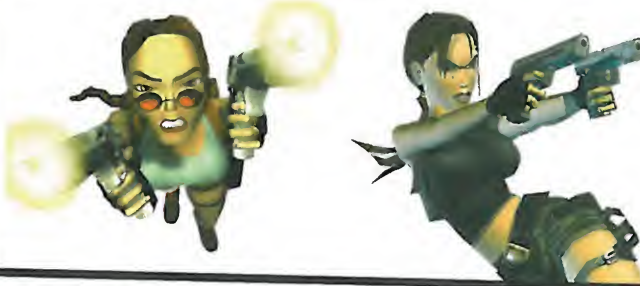
Core está haciendo una renovación completa de la saga



No va a retrasarse otra vez, ¿verdad?

Lara, de mujer a mujerona

Si bien desde su nacimiento allá por 1996 hasta el lanzamiento de *Tomb Raider Chronicles* Larita Croft no sufrió apenas cambios en su habitual aspecto físico, en *El Ángel de la Oscuridad* los chicos de Core han aprovechado el salto a los 128 bits para renovar su diseño. Gracias a ello ha quedado atrás esa cara con más ángulos que un congreso de triángulos, esa pista de aterrizaje en forma de frente, esos bizqueantes ojos a lo Christopher Lambert y, sobre todo, ese top verde chillón que cantaba más que Pavarotti en un *karaoke*. Lara sigue siendo Lara, pero... al menos ahora parece un ser humano.



Como todo hijo de vecino, Lara tiene que correr para coger el metro antes de que cierre.

¡Que siga la *Dynastía!*

Dynasty Warriors 4

Después de que *DW 3 Xtreme Legends* abriera camino el mes pasado, al fin nos llega la cuarta parte de la saga *Dynasty Warriors*, que ha batido récords de ventas en Japón

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Omega Force**
Editor **Koei**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Lanzamiento **Finales Junio**

Cuando un juego vende dos millones de copias en todo el mundo, como hizo el año pasado *Dynasty*

Warriors 3, hay dos normas que sus desarrolladores suelen seguir a rajatabla: la primera, sacar otra secuela (aunque haya que usar el papel de calca); y la segunda, lanzarla en la mínima cantidad de tiempo posible (no vaya a ser que los fans ser olviden de comprarla). Y parece que a

Koei le ha salido bien la jugada, porque de momento en Japón lleva vendidas más de un millón de unidades... y aún se sitúa entre los títulos más vendidos. Algo normal, teniendo en cuenta que *Dynasty Warriors 4* es una secuela que entusiasmará a los aficionados a la serie, ya que aunque respeta su habitual mecánica, incluye algunas mejoras y novedades.

Eso sí, hemos dicho "novedades", no milagros... y es que el juego

sigue teniendo su base argumental en *El Romance de los Tres Reinos*, la gran leyenda épica China en la que se basa la mayor parte de la producción de Koei (¡eso sí que es aprovechar bien una licencia, sí señor!), y los protagonistas siguen siendo los mismos: Lu Bu, Sun Jei, Cao Cao y todos esos militares con nombre de koala que les rodean.

Tres reinos sobreexplotados

Como os podéis imaginar, las principales novedades se han introducido a nivel jugable, la más

destacable de las cuales (aparte de las que os comentamos en los respectivos cuadros de texto) es la mejora de la Inteligencia Artificial de los

enemigos. Se acabaron esas rutinas de ataque previsible, o eso de estar rodeado de cientos de soldados que se limitan a atacarte de uno en uno.

Los enemigos de *DW 4* suponen una verdadera amenaza, desde el general más poderoso hasta el soldado de rango más bajo, así que si dejas que te rodeen estás más acabado que las neuronas de un habitante de *Hotel Glam*. Mención especial merecen, cómo no, los señores de la guerra, que puede llegar a ser desesperantes: el mejor ejemplo de ello

Los protagonistas son los mismos: Lu Bu, Sun Jei, Cao Cao y todos los militares que les rodean



En *DW 4* también hay cobardías. Aquí tenéis un buen ejemplo de lo que es escaquearse.



A patadas con la historia



Este *Dynasty Warriors* es el primero que nos permite crear personajes jugables desde cero. Podemos elegir el sexo de nuestro héroe (nos referimos a su género, no a cuántas veces lo hace a la semana, malpensados), su nombre, su aspecto en general y, lo que es más importante, qué arma queremos que utilice. Después estos personajes podrán seleccionarse en cualquiera de los modos, incluido el Musou... lo que resulta un poquito extraño, teniendo en cuenta que todos los personajes hasta la fecha pertenecían a *El Romance de los Tres Reinos*. Pero bueno, siempre es agradable manejar a una grácil mujer vestida de bailarina que aplaste cráneos a las órdenes del ambicioso Cao Cao...





es Lu Bu, al que hemos visto rodeado de 30 enemigos sin que éstos le hagan ni cosquillas (bueno, cosquillas quizá sí, pero *pupita* muy poca).

Otro cambio interesante es que los batallones enemigos no se encontrarán siempre en el mismo lugar del mapa, sino que cada vez que disputemos una misma batalla su situación será

diferente, haciendo que cada una de las partidas sea totalmente distinta. También son remarcables otros detalles más o menos

originales, como la necesidad de destruir partes del decorado o maquinaria enemiga para que tu ejército siga avanzando o las espectaculares 'fases de sitio' en las que aparecerán poderosas máquinas de guerra para abrirnos paso (tranquilos, que no se trata de tanques norteamericanos con alergia a los periodistas)... aunque éstas serán más bien escenas de vídeo,

Los enemigos son una amenaza, desde el general más poderoso hasta el soldado de rango más bajo

con poco margen jugable que le dé algún aliciente al asunto.

Técnicamente *DW 4* se parece muy mucho a su predecesor, aunque es cierto que mejora diversos aspectos de aquél, especialmente los efectos de luz y las magias (sólo en *FFX* hemos visto una espectacularidad similar), y cuenta con un diseño un tanto mejorado de los

personajes, que siempre son los mismos pero siempre diferentes... como los rizos "Querubín Johnson's" de David Bisbal,

vamos. De lo que no nos vamos a librar es de la niebla típica de la saga, que en algunos escenarios (sobre todo cuando hay efectos climatológicos como la nieve que ponen en peligro la estabilidad del motor gráfico) no nos deja ver más allá de nuestra nariz. Pero claro, ése es el precio que hay que pagar por poder divertirnos masacrando tantísimos soldaditos al mismo tiempo...



Aquí tenéis al nuevo Lu Bu, alias "como me toques te dejo la cara como la de Chiquito".



No, no estáis viendo un *Final Fantasy* en la China medieval... Es que *DW 4*, como su antecesor, también incluirá un modo Versus. Y es que hay que reconocer que este título de Koel garantiza muuuuchas horas de juego.

+ Una saga única en su género...
- ...que va necesitando un argumento nuevo



Lanzando el guante



Sin duda, la novedad más original de *DW 4* son los 'duelos' a los que algunos generales nos retarán en mitad de una batalla. Si aceptamos, apareceremos en un ring cerrado con dicho personaje para librar un combate en un tiempo determinado. Del resultado de esta lucha dependerá buena parte de la batalla (sobre todo si pierdes, porque aparecerá el temido "Game Over"), así que es mejor que os aseguréis de poner ganar el desafío antes de aceptarlo... por ejemplo, el susodicho Lu Bu, el personaje más poderoso de la saga, te aniquilará en menos que Kain se sopla un cubata a no ser que hayas conseguido que tu personaje suba muchos niveles.

¡Busco a Jak (y a Dexter)!

Jak II: Renegade

Los creadores de *Crash Bandicoot* se enfrentan a un reto nada envidiable: mejorar *Jak & Dexter*, uno de los más brillantes plataformas de la historia

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Naughty Dog**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Octubre**

Es cierto que el reconocimiento por parte del gran público hacia *Jak & Dexter: El Legado de los Precursores* tardó en llegar, pero seguramente se trataba más de un problema relacionado con la ausencia de un público interesado en

los juegos de plataformas que con la innegable calidad de un título que confirmó a Naughty Dog como uno de los estudios de desarrollo de más talento a nivel mundial.

Pero, como muchas veces sucede, con esta segunda parte de la saga los creadores del marsupial más famoso del mundo de los videojuegos deben confirmar su talento intentando no repetirse... y lo cierto es que *Jak II: Renegade* parece que va a contar con las suficientes novedades como para no parecerse ni por asomo a su predecesor.

No es que la noticia de la aparición de esta secuela sea demasiado sorprendente (el final de *Jak & Dexter* era lo suficientemente abierto como para hacernos suponer que la historia continuaría)

pero sí que lo es el hecho de que nos encontremos ante un juego bastante más oscuro.

El argumento arranca dos años después que el de la primera parte con los dos protagonistas llegando a una oscura ciudad devastada por la lucha entre distintas bandas. La más poderosa de ellas es la liderada por un misterioso Barón que captura a Jak y experimenta en su cuerpo con el Eco

oscuro hasta que el bueno de Dexter consigue liberarlo. Como podéis suponer, después de estas vacaciones Jak no está muy contento que

digamos y buscará sin descanso vengarse del malvado Barón.

Jak May Cry

Gracias a los experimentos a los que ha sido sometido, el protagonista puede transformarse en un poderoso ser (más o menos como Dante en *Devil May Cry*) y utilizar los poderes que el eco le proporciona para cumplir con su objetivo. Pero además las diferentes armas van a tener mucha más importancia, e incluso en algunas fases el juego estará más cercano a la acción pura y dura que a los juegos de plataformas. En ello también tiene mucho que ver la fluidez de los combates, en los que, además de disparar con rifles o escopetas, también podremos luchar cuerpo a cuerpo si el enemigo de turno se acerca demasiado golpeándole, por

Gracias a los experimentos a los que fue sometido, Jak puede transformarse en un poderoso ser



► Quizás por la importancia que tienen las armas en esta segunda parte, el juego incluye algunas zonas en las que podemos probarlas. Tal y como podéis ver en esta imagen, para que no hagamos daño a ningún inocente sólo podremos disparar contra una especie de maniquís.





"¡Súbame una al tercero!" Hay que ver lo que ha mejorado el trabajo de butanero...



No es que Dexter se haya vuelto bizco, es que sigue siendo el gracioso oficial.

ejemplo, con la culata del arma que estemos utilizando.

Otro cambio importante dentro de la mecánica del juego es que ya no necesitaremos ir recolectando una serie de ítems para poder ir avanzando. El objetivo es ir cumpliendo diferentes misiones en las que obtendremos

llaves para acceder a nuevos lugares, pero también ítems o nuevas armas. Esto no quiere decir que no tengamos la

opción de recoger una serie de objetos que nos aportarán ventajas, pero será algo voluntario ya que podremos ir avanzando sin cogerlos todos.

La manera de ir descubriendo las misiones será, normalmente, las conversaciones que tendremos con los numerosos personajes que pueblan la ciudad. Y es que nos tocaremos con una urbe que parece estar, literalmente, viva. No sólo porque sus habitantes tengan más palique que Pocholo Martínez-Bordiu con una sobredosis de café, sino también por los numerosos vehículos que encontraremos y que podremos conducir con libertad... aunque teniendo siempre cuidado de no toparnos con la policía o con los sicarios del Barón, porque entonces

nos meteremos de lleno en una espectacular persecución.

Pero además de los progresos jugables, tampoco faltarán las numerosas mejoras en el apartado gráfico, empezando por un mayor número de polígonos en los protagonistas (contarán con cuatro

veces más que en la primera parte) y una gran fluidez a pesar de que en muchas ocasiones la pantalla estará repleta de vehículos y

personajes. Además Jak podrá realizar tres veces más movimientos que en su primera aventura y en total podremos disfrutar de una hora de secuencias cinemáticas que desarrollarán una historia muy elaborada.

¿Y qué pasa con Dexter? Pues, aunque no aparezca en el título del juego, volverá a ser el contrapunto cómico y, además, todo parece indicar que podremos controlarle en algún momento de una aventura que lo tiene todo para volver a revolucionar el género de los plataformas.

Encontraremos numerosos vehículos que podremos conducir por la urbe con total libertad



Numerosas mejoras



Que no te gusten los plataformas

¿Primos lejanos?



La saga *Ratchet & Clank* ha estado tradicionalmente ligada a la de *Jak & Daxter*. Insomniac Games finalizó el juego unos meses después que Naughty Dog, pero utilizando el mismo motor gráfico y tras un período de estrecha colaboración entre ambas compañías (además Insomniac es la empresa responsable de *Spyro*, la otra mascota de PlayStation junto con *Crash*). Y parece que esta provechosa relación va a continuar, porque ya ha sido anunciado *Ratchet & Clank: Going Commando*, que contará con nuevas armas y 20 niveles. Su lanzamiento está previsto para el próximo mes de noviembre, sólo un mes después que el de *Jak II*.

Chupa cámara cuanto quieras

EyeToy: Play

Cuando pensábamos que lo habíamos visto todo en entretenimiento consolero, Sony nos ha sorprendido con esta nueva (y más directa) forma de interactividad llamada EyeToy

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sony**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Por determinar**

Por fin hemos podido ponerle las manos encima a tan prometedor periférico para PS2 y al primer juego que explota sus posibilidades, bautizado como *EyeToy: Play...* y podemos afirmar categóricamente una cosa: está destinado a revolucionar el mundo del entretenimiento electrónico, llevando la interactividad a unos límites que hasta ahora no podíamos ni imaginarnos. Y no sólo porque

seamos nosotros los que aparezcamos en pantalla, protagonizando los juegos (si sois de los que consideráis que las cámaras os desfavorecen, pensad en los *freakies* que aparecen semanalmente en *Salsa Rosa* y decid con nosotros: "Yo al menos parezco una persona normal"), sino que gracias a un tremendamente bien calibrado sistema de detección de movimiento, podremos interactuar con toda clase de objetos y seres virtuales que en realidad no están ahí. Vale, eso puede hacer que nuestros vecinos piensen que nos falta algún tornillo pero, ¿y lo bien que nos lo podemos pasar nosotros?



EyeToy: Play aprovecha dichas posibilidades de forma más bien sencilla, con una serie de

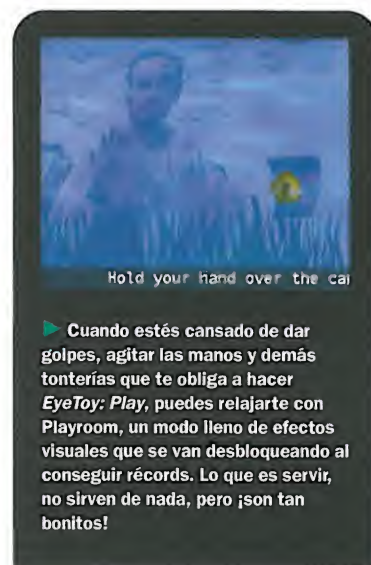
minijuegos que nos recuerdan a los juegos de Atari o incluso los primeros de NES, no por su nivel técnico (son muuuuy superiores a aquéllos) sino sobre todo porque su simplicidad va unida a una cota de diversión y una capacidad de adicción brutales. Y ¿qué más se le puede exigir a un *party game* como éste, aparte de asegurarnos unas risas con nuestros amiguetes y/o familiares en las noches de juerga y parranda (cosa que consigue de sobras... aparte de dejarte más molido que una sesión de aeróbic con un saco de cemento a la espalda)?

Pero según los programadores de

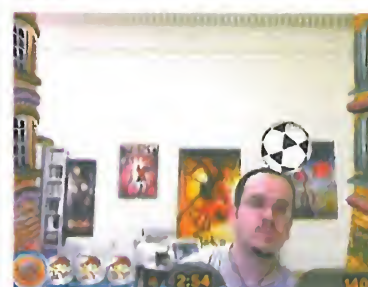
Sony la cosa no se va a quedar ahí y, aprovechando las cada vez más próximas funciones *on-line* de PlayStation 2, el EyeToy nos

permitirá comunicarnos con otros usuarios a través de la red de redes... pero eso será en un futuro. De momento, disfrutaremos de la inagotable diversión que asegura.

-  Revolucionario y muy muy divertido
-  Jugar solo acaba aburriendo



► Por aquello de que no deja de ser una *webcam* de las de toda la vida, el EyeToy también nos permite grabar unos pequeños mensajes con voz que pueden ir de 10 segundos de duración a un minuto entero, y que aparecerán adornados con unos (bastante horteros) fondos animados.



Miniselección de minijuegos

Ni están todos los que son ni son todos los que están, y es que hemos querido haceros una selección de los minijuegos más divertidos, curiosos o extraños de *EyeToy: Play*

Minijuegos Marchosos



Beat Freak

En esta versión *eyetoyera* del *Samba de Amigo* de Sega, deberemos golpear alguno o algunos de los cuatro altavoces situados en cada uno de los ángulos de la pantalla al ritmo de la música, según nos marcan unos psicodélicos CD's voladores. Sabremos que los hemos golpeado correctamente porque se iluminarán cual Feria de Abril...



Boogie Down

Los fans de la buena de Ulala disfrutarán de lo lindo con este juego, en el que deberemos imitar los movimientos de una bailarina que va señalando los cinco focos que le rodean en grupos de dos. Si lo hacemos bien y vamos encadenando combos, los personajes de *EyeToy: Play* se irán animando y subirán a la pista a darnos ánimos.

Minijuegos Luchadores



Kung Foo

Como un Godzilla recién salido de un gimnasio de artes marciales, deberemos machacar a unos pequeños ninjas que intentarán atacarnos. Si lo hacemos bien y conseguimos terminar las fases sin que nos eliminen, podremos disfrutar de una divertida fase de bonus en que, básicamente, hay que partir tablas de madera golpeándolas justo en el centro.



Boxing Chump

Quizá para evitar la tentación de que le mordamos la oreja al contrario, deberemos boxear con un púgil robótico (y tan robótico... su modelado tiene menos curvas que un cartabón), golpeándole sólo cuando baje la guardia y cuidando que él no nos dé a nosotros para el pelo. Noquear al chavalote es difícil, así que normalmente tendréis que ganar por puntos.

Minijuegos Raritos



Wishi Washi

La pesadilla de Drako hecha realidad: limpiar ventana detrás de ventana durante el tiempo límite que tenemos establecido (hay que obtener un mínimo de 98% de limpieza para saltar al siguiente ventanal), obteniendo bonus si limpiamos las manchas marrones que aparecen de vez en cuando. Es mejor no emplearse demasiado a fondo, porque cansa de lo lindo.



Rocket Rumble

Por si no nos habíamos aburrido bastante con *Fantavision*, aquí tenemos una especie de versión para *EyeToy*: vamos, que hay que dedicarse a encadenar fuegucitos artificiales. La cuestión es seleccionarlos con la manos cuando llegan al cielo y hacerlos explotar con alguno de los interruptores que hay a los lados de la pantalla. ¡Soporífero!

Minijuegos Agitados



UFO Juggler

Por aquello del ahorro de energía, somos nosotros los que tenemos que lanzar los platillos voladores terráqueos... ¡a base de girarlos con las manos! Eso sí, hay que ir con cuidado porque si te pasas girándolos los haces explotar. Además, por si no fuera bastante trabajo eso de ponerlos en órbita más tarde también deberemos ayudar a que aterricen a salvo.

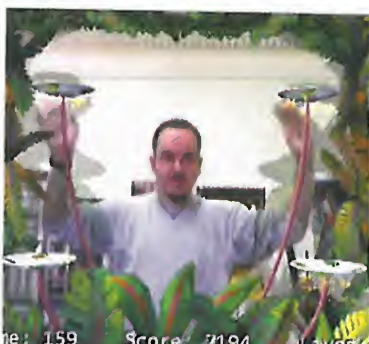


Plate Spinner

¿Crees que tu trabajo es estresante? Eso es porque no has probado este minijuego, probablemente el más frustrante de todo *EyeToy: Play*. Y es que eso de hacer girar platillos chinos cuidando que ninguno salga volando y asegurándote a golpe limpio que ninguno de los monos que nos rondan nos los tiren al suelo no es nada fácil, amiguetes...

Camarero, hay una red en mi syfón

Syphon Filter: The Omega Strain

Vistos los dividendos que le ha reportado, no es de extrañar que Sony vuelva a lanzar una nueva entrega de *Syphon Filter*, sin Gabe Logan pero con funciones *on-line*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sony Bend**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Finales 2003**

Aunque dicen que las comparaciones son odiosas (sobre todo comparar el perímetro abdominal de un redactor de videojuegos con el de un modelo de ropa interior), la mejor forma de definir *Syphon Filter: The Omega Strain* es decirnos que será una especie de

Phantasy Star Online de los juegos de acción. Vamos, que como en el *action-RPG* de Sega tendremos que creamos un

héroe desde cero al que podremos usar en misiones tanto *off-line* como *on-line*, dependiendo de nuestros gustos y de nuestras ganas de compartir partida con otros jugadores.

Y es que los chicos de Sony Bend no han querido descuidar a los fans de la saga que no puedan disponer de conexión a Internet, por lo que están realizando un modo *off-line* cuidado y profundo... pero aun así, ni tan cuidado ni tan profundo como cuando usemos el juego en la red de redes, que será cuando éste alcance su auténtica plenitud jugable. Será entonces, compartiendo misiones con otros tres usuarios, cuando podremos

encontrar varios caminos para conseguir un mismo objetivo, ayudarnos para salvar obstáculos o incluso dividirnos para cumplir las misiones con mayor eficacia. Eso sí, para comunicarnos con nuestros compañeros, especialmente si son chicas y están disponibles, necesitaremos un teclado USB o el Head Set que Sony regala con *SOCOM: US Navy Seals*.

No obstante, juguemos *on-line* u *off-line* el objetivo de *Syphon Filter: The Omega Strain* va a ser siempre el

mismo: destapar una conspiración terrorista vinculada con Mara Amarov, mala malosa clásica de la saga y tan retorcida que podría ser

guionista de *Noche de Fiesta*. Para ello tendremos que perseguir a lo largo de trece mundos distintos a más de treinta personajes con peso en la historia, normalmente vinculados a organizaciones terroristas. Contaremos para ello con cien armas distintas, además de la ayuda de personajes clásicos de *Syphon Filter* como Gabe Logan, Lian Xing, Teresa Lipan o Lawrence Mujani.

Sony Bend no ha querido descuidar a los fans de la saga que no dispongan de conexión a Internet

+ ¡Un Syphon Filter on-line!

- ¿Seguro que el modo off-line no aburrirá?



Una serpiente en internet

La serie *Syphon Filter* está a puntito de saltar al ruedo *on-line*, pero la saga con la que ésta siempre es comparada, *Metal Gear Solid*, parece que también tiene muchos números de tener una versión para la red de redes. O eso es, al menos, lo que Hideo Kojima declaró en una entrevista en el pasado E3, pues indicó que los desarrolladores de Konami estaban haciendo pruebas para la realización de un futuro *Metal Gear On-Line*. Ahora que se acerca el próximo E3, en el que es probable que la compañía enseñe algo de *MGS 3*, quizá nuestras dudas sean contestadas.



Medal of Honor en el infierno

Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection

Hace algo más de un año, iD Software rescató su mítico *Wolfenstein 3D* en ese flamante shooter que fue *Return to Castle Wolfenstein*... del que pronto tendremos una versión para PS2

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Raster Productions**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Prontito**

Esta versión consolera de *Return to Castle Wolfenstein* nos traslada a 1943, en pleno fragor de la Segunda Guerra Mundial, para ponernos en la piel de B.

J. Blazkowicz, uno de esos rangers americanos con más condecoraciones en la solapa que cerebro en la cabeza (sólo hay que ver a su presidente para confirmarlo) y que, visto su apellido de origen judío, tiene una razón

más que personal para querer luchar contra las tropas de Hitler. Pues bien, nuestro chicarrón del Norte (de América, claro) deberá recorrer medio mundo para recuperar un extraño artilugio desenterrado por los nazis y que puede desnivelar el curso de la guerra... ¿alguien dijo Indiana Jones?

El juego contará con siete fases nuevas, todas ellas situadas antes del argumento aparecido en PC

Para situarnos un poco, *Operation Resurrection* se acercará muy mucho al tono visual de la saga *Medal of Honor*, pero con una notable diferencia: donde la gran serie bélica de Electronic Arts pone realismo y situaciones creíbles, Raster ofrece zombies, monstruos de toda índole y supersoldados surgidos de la probeta de algún científico nazi pasado de rosca, en una especie de cruce de los shoot'em-ups con el más puro y duro survival horror a lo *Resident Evil*.

Si bien cuando un juego para PS2 es una conversión de un título ya aparecido en PC podemos esperarnos lo peor, este nuevo *Wolfenstein* va a tener suculentas diferencias. Para

empezar será sensiblemente más largo, ya que contará con siete fases más que la versión para compatibles. Pero lo más interesante es que esas fases se situarán antes de lo que ocurría en el juego original, desarrollando cómo el protagonista entra en un grupo especial del ejército y empieza su cruzada personal contra los nazis. Vamos, que podríamos decir que la costumbre *star warsiana* de hacer precuelas ha llegado a las consolas...



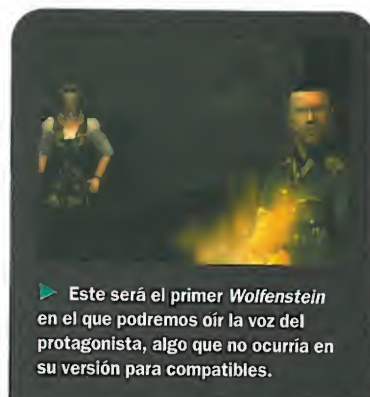
Un shooter de *qualité* visita PS2



¿Estará a la altura de los grandes del género?



Los soldados también tienen su corazoncito. Aquí nuestro héroe va a ayudar a ese enemigo a afeitarse debajo de la barbilla.



► Este será el primer *Wolfenstein* en el que podremos oír la voz del protagonista, algo que no ocurría en su versión para compatibles.



Los primeros tiros subjetivos

Corría el año 1992 cuando la compañía iD Software sacó al mercado un juego ambientado en un laberíntico castillo nazi lleno de guardias y perros centinela la mar de pesados. Pero la principal novedad fue que no veíamos a nuestro personaje: tan sólo su arma, con la que podíamos masacrar a los enemigos que se nos pusieran por delante. La verdad es que ya existían los shooters con 'punto de mira' (el mítico *Operation Wolf* era una prueba de ello) pero hasta ese momento no se había conseguido que un juego subjetivo permitiera moverse con total libertad por un mapeado. Después vendrían los *Doom*, *Quake*, *Duke Nukem* y otras sagas míticas del género.



A puñetazos con los raperos

Def Jam Vendetta

Quién sino EA Big, artífices de *SSX* y *NBA Street*, podía llevar a buen fin una idea tan estrafalaria como realizar un juego de wrestling protagonizado por raperos reales

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Aki/EA Big**
Editor **EA Big**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Finales junio**

Para llevar adelante tan extraño proyecto (claro, que al lado de los programas de Gestmusic es de lo más normal del mundo) los chicos de EA Big se han aliado con dos *cracks* de los respectivos campos que toca el título: la discográfica Def Jam, que produce a algunos de los más populares raperos de los USA, y la compañía de desarrollo Aki, artífices de juegos de lucha libre como *Virtual*

Pro Wrestling, *WCW/NWO Revenge*, *WWF No Mercy* o *WWF Wrestlemania 2000*. Pero curiosamente, el resultado de tan extraña mixtura es un juego que, al igual que *NBA Street* en su día, parece destinado a remover los cimientos de su propio género.

Y es que, aunque en *Def Jam Vendetta* encontraremos todo tipo de

Def Jam Vendetta tiene uno de los controles más sencillos y asequibles del género

modos multijugador como Singles, Tag Team, Handicap, Survival o Free For All, el auténtico *quid* de la cuestión es su modo Historia. En él tendremos que ponernos en la piel de un luchador que, para salvar a su endeudado amigo Manny, debe luchar contra los mejores *wrestlers* del mafioso D-Mob (doce de ellos, famosos raperos de la firma Def Jam). Es este modo el que nos permitirá desbloquear a los 47 atletas disponibles para el resto de modalidades, pero también elegir la pretendencia con la que nos queremos quedar (que deberá ganar un combate para tener derecho a ser nuestra *parienta*), de la que obtendremos todo tipo de fotos ligeras de ropa.

¿Os suena bien? Pues añadidle uno de los controles más sencillos y asequibles del género, mezclado con uno de esos marcadores de hiperpoder que acostumbra a añadir EA Big (Adrenaline en *SSX*, Gamebreaker en *NBA Street*, Momentum en este *Def Jam Vendetta*) para permitirnos aplastar a los contrarios, y obtendréis el que tiene todos los números para ser el juego de lucha libre más divertido jamás programado para PS2.



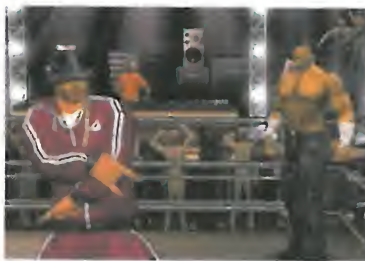
Renueva y refresca todo un género



El rap no tiene tirón en España



"La dona é mobileeee cual piuma al veentoooo..." "Estos raperos ya no son lo que eran"



Versión española



Como no es cuestión de ser menos que esos yanquis que lo invaden todo, desde PlanetStation proponemos realizar una versión hispánica de *Def Jam Vendetta* que, puestos a elegir una discográfica patria con cantantes suficientemente *freaks* como para asustar sobre un ring, debería llamarse *Vale Music Vendetta*. Nuestro redactor jefe T-Virus ya tiene argumento y todo: un valeroso redactor de videojuegos tiene que salvar a su amor de toda la vida, Nuria Fergó, de las garras del malvado N-Rebollo, capo mafioso musical que la tiene atada con un contrato de tres años. Para ello tendrá que enfrentarse a los monstruos creados por N-Rebollo como "Rizos" Bisbal, "Lágrimas" Bustamante, "Lipowoman" Chenoa o "Cebadete" Tenorio. ¿A que no suena mal?



The Hulk

¡Hulk destruye! ¡Hulk aplasta!

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Radical Entertainment**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Lanzamiento **Verano**

Los superhéroes están de moda. Sólo hay que ver a T-Virus intentando pegarse a las paredes con Super Glue 3 o a Kain poniéndose pajitas del Bar Budo entre los dedos a modo de garras para darse cuenta de que las películas de esos tipos vestidos con pijama están calando entre la gente... y precisamente este verano nos llegará otra de ellas, *Hulk*, que va a contar con su correspondiente traslación videojueguil.

Ésta, sin embargo, como *X-Men 2: La Venganza de Lobezno*, estará más basada en los tebeos (por aquello de que permiten construir un argumento más largo), y básicamente será un beat'em-up en el que tendremos que demostrar las capacidades

destructoras del goliath verde. Para ello contaremos no sólo con su fuerza habitual, sino también con un medidor de Rabia, que cuando se llene duplicará los poderes de *Hulk* y nos permitirá hacer mucha más pupita.

No obstante, para darle más variedad al asunto, en algunas fases también deberemos controlar a Bruce Banner, cuya falta de fuerza nos obligará a usar sus habilidades de sigilo a lo Snake. De todas formas, como el chaval es científico y lo suyo son los números, sus niveles estarán más enfocados hacia la resolución de puzzles. La cosa suena bien pero, igual que con la película, sus auténticos resultados aún son una incógnita. Habrá que echarle paciencia.

+ ¡Cómo mola ser Hulk!

- ¿No se hará repetitivo?



"¿Que por qué soy tan grande? ¡Porque a mí me daban doooooooooooooos!"



UN HÉROE DE ACCIÓN...
...PARA UN JUEGO DE
LEYENDA



Mayo - 2003

RYGAR

THE LEGENDARY ADVENTURE



TECMO PlayStation 2

Virgin

wanadoo

Rygar: The Legendary Adventure © Tecmo LTD. 2003 Tecmo and the Tecmo logo are registered trademarks of Tecmo LTD. Published by Wanadoo Edition Developed by Tecmo, LTD

Yo me lo pincho y yo me lo como

Music 3000

Prepárate para firmar autógrafos, porque vas a ser el DJ más solicitado del momento si practicas con la segunda secuela de este mítico editor musical para consolas

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Jester Interactive**
Editor **Codemasters**
Distribuidor **Codemasters**
Lanzamiento ya

Jester Interactive tiene ya a punto de caramelo el lanzamiento de *Music 3000*, un nuevo capítulo de su juego estrella que incluirá algunas

novedades más que suculentas a cambio de la alteración del intuitivo control clásico de la saga. Sin embargo, vale la pena hacer un

esfuerzo en aprender el nuevo manejo, ya que las opciones han aumentado considerablemente, teniendo todos los botones del pad funciones determinadas... y es que tendremos hasta 64 canales para llenar con todos los sonidos que deseemos.

Aunque, sin lugar a dudas, lo más destacable de esta entrega es la presencia del USB Sampler, gracias al que, a través del puerto USB de nuestra PS2, podremos grabar sonidos procedentes de CD's, vinilos o incluso de un micrófono (aficionados a las pederretas y a expeler sonidos guturales tras beber Coca-Cola, abstenerse). Vamos, que con el nuevo sistema Voice 2 Music podréis entrenar para la próxima edición de

Operación Triunfo, grabando vuestra voz para editarla después en la canción que compongamos.

Pero como no todo lo vamos a crear nosotros, encontraremos las interminables librerías de sonido habituales en los *Music Generator*, donde encontraremos samples de todo tipo aunque, como suele ocurrir en este género, los pertenecientes a estilos como el *indie*, el *pop* y el *metal*

son bastante flojos, mientras brillan los de *trance*, *garage* y *hip hop*. Y es que este tipo de juegos están más destinados a los amantes de la

música electrónica que a los del rock, así que olvidaos de componer canciones para David Bisbal o para Camilo Sesto.

Además, los aspirantes a DJ disfrutarán como burros con el modo DJSMX, en el que podrán practicar su destreza a los platos gracias a seis mesas de mezclas, que ganan en adicción con su sencillísimo manejo. Vamos, que *Music 3000* tiene todo a su favor para convertirse en un nuevo referente del género.



¡Podremos usar nuestros propios sonidos!



El nuevo control es un tanto farragoso

Lo más destacable es la presencia del USB Sampler, gracias al que podremos grabar sonidos



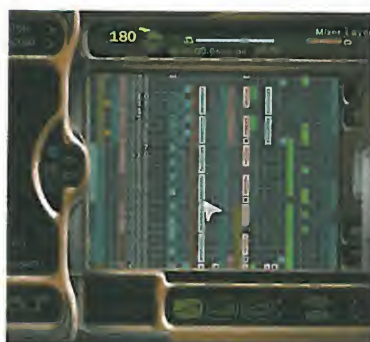
No, no es la máquina tragaperras del Bar Budo, sino un teclado virtual de lo más chulo...



Me gustan las películitas



El apartado de creación de vídeos ha mejorado considerablemente con respecto a las anteriores entregas de la saga: en *Music 3000* podemos realizar fundidos, poner imágenes en primer término o al fondo y aplicar efectos a las escenas, todo al ritmo de la canción (o, según al oído de quien, el "ruido infernal") que compongamos. Vamos, que con este nuevo editor musical de Jester, además de ejercer como DJ, puedes comenzar a labrarte una pequeña carrera como realizador de videoclips y, quién sabe, quizá dar después el salto a la gran pantalla como han hecho directores como Michael Bay, Spike Jonze o McG.



Destruction Derby Arenas

Chatarra sobre ruedas

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Studio 33**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Otoño**

Tras tres entregas en PS One que consiguieron que la saga se hiciera con un cierto prestigio, Studio 33 se va a encargar de trasladar la serie *Destruction Derby* a PlayStation 2, planteando esta cuarta parte como un juego pensado básicamente para ser jugado *on-line*.

El salto a PS2 resulta evidente desde el principio, y se nota sobre todo en unos circuitos repletos de elementos que podemos destrozarnos. Además, los daños en tiempo real (imprescindibles en un juego en el que las vueltas de campana son constantes) también han sido recreados de manera espectacular. Para facilitar que las partidas en red

sean asequibles para todo el mundo, el control es más arcade que nunca. Y es que resulta vital desenvolverse enseguida con soltura en los diferentes circuitos ya que, además de obtener puntos por acabar primero, también seremos premiados si hacemos acrobacias o si destrozamos un mayor número de elementos de los decorados.

Lo cierto es que estamos ante uno de los juegos más apropiados para acompañar el lanzamiento del juego *on-line* en Europa, pero por desgracia todo parece indicar que no estará acabado antes del mes de junio y lo más probable es que tengamos que esperar hasta otoño para disfrutar haciendo el loco en la red.



Digno salto a PS2



No estará listo para el estreno *on-line*



No os dejéis engañar por tan pulcra y brillante carrocería... pronto será carne de chatarrero.



Hardware

Juegos de guerra

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sony**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Junio**

Otro de los juegos pensados para ser disfrutados *on-line* es este *Hardware*. Desarrollado por los creadores de *Dropship*, lo que propone básicamente es que nos pongamos a los mandos de nuestro vehículo militar para intentar convertir en papilla lo antes posible a los vehículos de los otros jugadores.

Como veis la premisa es, a priori, bastante simple, pero una vez te pones a los mandos de tu buga *Hardware* es más divertido de lo que parece gracias, sobre todo, a lo asequible que resulta el control del juego. Tendremos a nuestra disposición vehículos tan variados como jeeps, tanques o *buggies*, y la elección de uno de ellos resultará

bastante importante, ya que nos obligará a jugar de forma diferente. La rapidez de un *buggy*, por ejemplo, resultará muy útil, pero también la fortaleza de un tanque.

A pesar de que *Hardware* está pensado para ser jugado en red, por lo que gráficamente no marcará un antes y un después, es cierto que podremos recorrer escenarios extensos en los que será necesaria una cierta dosis de exploración, ya sea para encontrar nuevas armas o para buscar un lugar idóneo desde el que atacar a los vehículos que pasen por allí. A diferencia de *Destruction Derby*, este juego sí será uno de los que acompañen el esperado lanzamiento de las partidas *on-line* en Europa.



Diversión garantizada



¿Demasiado simple?



Sinceramente, dudamos de que los tanques puedan saltar igual que este *buggy*... ¡cosas de pesar toneladas!

VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA TODAS LAS CONSOLAS DE ULTIMA GENERACIÓN



C/PARLAMENTO 13
08015 BARCELONA
TEL. 93 426 10 80
www.i-man.es

MERCADILLO DE SEGUNDA MANO
COMPRA Y VENTA DE VIDEOJUEGOS
Y CONSOLAS, GARANTIZADOS.
TIENDA ON-LINE CON
OFERTAS TODO LOS DIAS DEL AÑO

TE PRESENTAMOS ALGUNOS DE
NUESTROS MEJORES PRODUCTOS

**PRODUCTO
RECOMENDADO**



VGA BOX

REPRODUCTORES Mp3
EN VARIOS MODELOS



CONECTA LA Ps2
X BOX, GAME CUBE,
PSX.... AL MONITOR
DE TU PC



ALTAVOCES PARA CONSOLAS,
LA MEJOR CALIDAD DE SONIDO
A UN PRECIO INMEJORABLE!!!

TARJETA DE MEMORIA 16 M
SIN COMPRESION, LA MEJOR
RELACION CALIDAD-PRECIO



CONTINUAS OFERTAS EN Cds
Y DVDs VIRGENES

¿CONSUMIBLES INFORMATICOS AL MEJOR PRECIO?
www.traxtore.com

VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS

Dog's Life

Mi vida como un perro

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Elite**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Otoño 2003**

Si, como a los miembros de esta Redacción, todo el mundo te dice que eres "un perro" (y, como nosotros, lo asumes con orgullo), te alegrará saber que los chicos de Elite están preparando *Dog's Life*, un juego en el que, literalmente, nos pondremos en la piel de un cánido. En concreto de uno llamado Jake, que intentando encontrar a su amiga Daisy atravesará los Estados Unidos en su busca... aunque por el camino descubrirá una siniestra trama de secuestro de perros urdida por la siniestra Miss Peaches (¿se llamará "Señorita Melocotones" porque fue chica de portada de *Playboy* o algo parecido?).

Para ello podremos interactuar o incluso controlar alguna de las veinte razas distintas de canes que encontraremos en el juego, además de 'hablar' con humanos no jugables (lástima que entre ellos no esté Aznar, ya que vista su afición a "ladrar" seguro que nos entendería perfectamente) que pueden ayudarnos en nuestra misión. También contaremos con la "Smellovision", un modo en primera persona que imita la visión real de los perros y en el que, además de ver en blanco y negro, podremos distinguir los olores mediante sus colores distintivos. ¿Venderá Sony el juego con una bolsa de Dog Chow para que nos ambientemos mejor?



Su planteamiento es muy original...



... pero ¿la idea da para tanto?



PLANETSTATION Y LAUREN VIDEO HOGAR SORTEAMOS...

100 FLASH STICKER DE SPY KIDS 2

Para conseguir uno de los 100 flash sticker para tu móvil,
sólo tienes que responder correctamente a la siguiente pregunta:



¿COMO SE LLAMAN
LOS DOS NIÑOS ESPÍAS
PROTAGONISTAS?

- A. ZIPI Y ZAPE
- B. JARABE Y DE PALO
- C. CARMEN Y JUNI
- D. PEPA Y PEPE



Para participar en este concurso sólo tienes
que enviar un mensaje de texto al número
7200 poniendo *planetspy*, un punto y la letra
de la respuesta que creas correcta. Así, si
crees que la respuesta correcta es la c, en
tu SMS debería poner *planetspy.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA. Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el
personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por
lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
Si eres uno de los afortunados ganadores, recibirás un
SMS en tu móvil indicándote lo que debes hacer para
que te hagamos llegar tu premio.

No te olvides la toalla cuando vayas a la playa

Summer Heat Beach Volley

Ahora que se va acercando el veranito, y con él los días de sol y esas playas repletas de gente tostándose lentamente, Acclaim quiere irnos ambientando con este divertido juego

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Acclaim**
Editor **Studios Cheltenham**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Finales Junio**

Por mucho que nos pese a los usuarios de otras consolas que no son la X-Box, ese *Dead or Alive Xtreme Beach*

Volleyball que se han sacado de la manga los chicos de Team Ninja ha

atraído hacia el deporte del voleibol playa un interés hasta ahora tan escaso como el de la cría en cautividad de mejillones de río.

Uno de los

primeros ejemplos de ello es este *Summer Heat Beach Volley* que están ultimando los estudios de Cheltenham de Acclaim y que, aunque no puede negar la influencia del juego de Tecmo, tiene su propia personalidad.

Los desarrolladores de este título, en lugar de deleitarse en las redondeces de las jugadoras, se han tomado bastante más en serio su jugabilidad, tomando el camino de la simplicidad de control que tanto éxito le ha dado a Sega con su saga *Virtua Tennis*... pero haciéndolo todo aún más sencillote. Y es que, para que no nos perdamos ni nada de eso, aparecerán sobre el campo unas flechas de colores que nos indicarán dónde va a caer la pelota, cuándo debemos rematar o



incluso la dirección en que realizaremos el tiro (vamos, que sólo le faltan mensajes del tipo "¡Aprieta la X ya, so cazurro!").

Sin embargo, esa sencillez provoca que podamos disfrutar plenamente de los 14 jugadores de *Summer Heat Beach Volleyball* desde la primera partida, no haciendo demasiado difícil la posibilidad de ir mejorando a nuestros deportistas mediante las nuevas tácticas y técnicas de juego

que podemos ir adquiriendo a medida que ganamos partidos. Si a eso le añadimos la posibilidad que tendremos de jugar con hasta

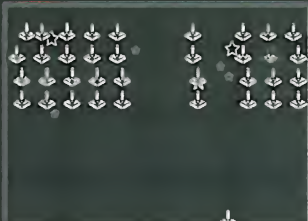
cuatro amiguetes, queda claro que este juego de Acclaim quizá no marque una época, pero puede ser un divertimento ideal para tardes de hastío... sobre todo si se le da un buen repaso a un nivel técnico correcto, pero más repleto de *bugs* que la versión *alfa* de Windows 4.1.



Sistema de juego divertido y asequible



Su motor gráfico necesita una buena limpieza



► Uno de los añadidos más curiosos del juego es un modo especial llamado *Beach House*, en el que entre otras curiosidades podremos encontrar una especie de versión del clásico *Space Invaders*. Impagable.



Teniendo en cuenta dónde mira, nos huele que el tipo no está precisamente atento a la pelota.

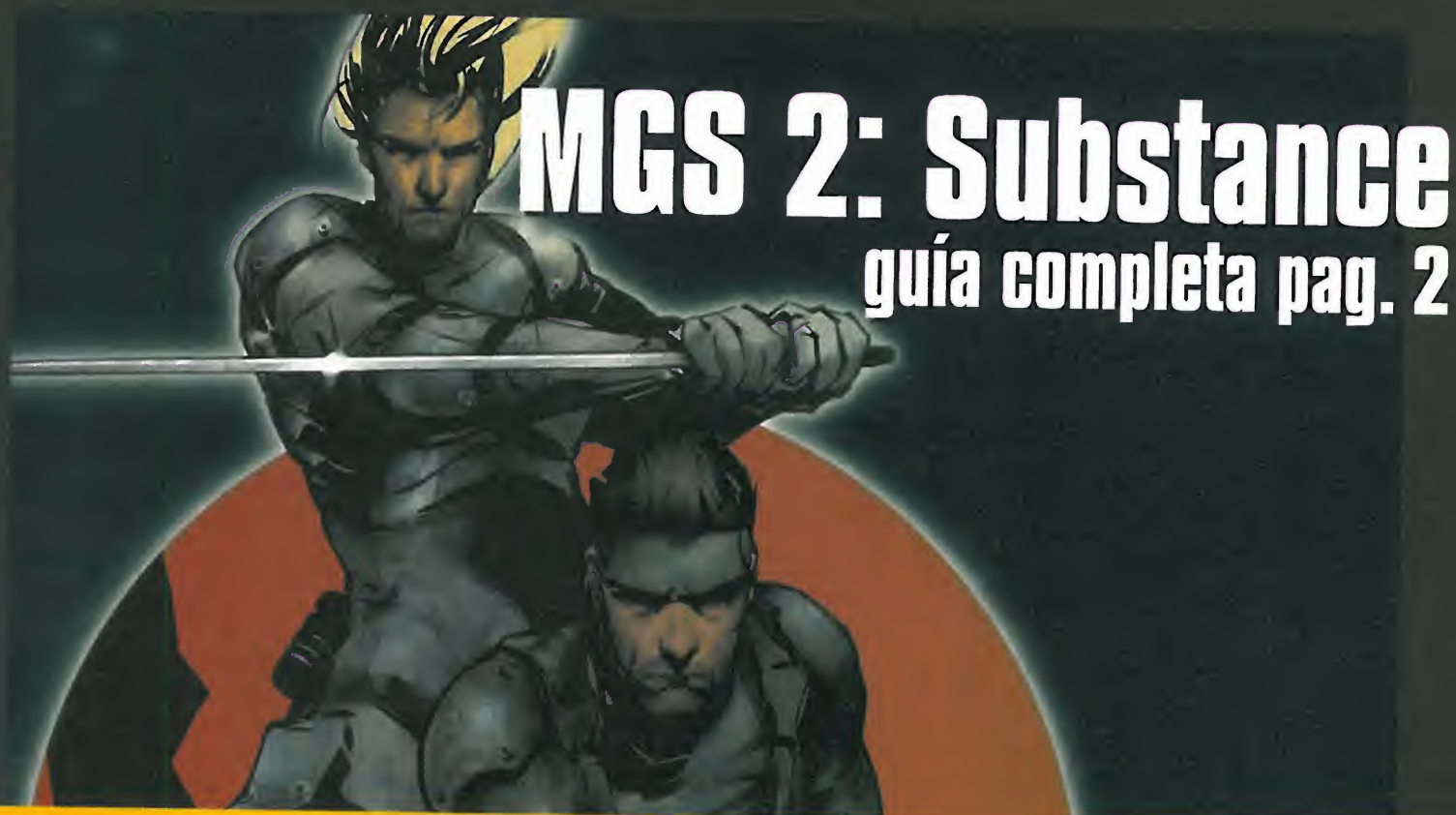


¡Oh, qué emoción, qué intriga más intrigante! ¿A dónde estará dirigiendo la jugadora de arriba ese tiro demoledor?

Más curvas que en Montmeló



No hay lugar a dudas: *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* es quizá el juego que más ha creado entre los adolescentes (y los no tan adolescentes) la necesidad de dejarse crecer una tercera mano... Y es que estamos ante un título en el que lo importante no son tanto los partidos como la posibilidad que éstos proporcionan de comprar bikinis cada vez más escuetos (¡deberemos convencer a las jugadoras para que se los pongan!) para que las chicas luzcan con más esplendor las rutinas de física pectoral. Vamos, que el jueguito tiene la misma utilidad que un *Penthouse*... y efectivamente, no lo declinamos por el interés de sus artículos.



MGS 2: Substance

guía completa pag. 2

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE

**Planet
Station**

— suplemento —
— especial —



WILD ARMS 3

tercera parte pag. 18



Metal Gear Solid 2: Substance

Aunque ya publicamos la guía de *MGS2* en los números 40 y 41, no podíamos pasar por alto la aparición de este *Substance* en nuestro país. En las siguientes páginas te explicamos cómo conseguir los personajes ocultos y cómo completar las Snake Tales.

1 JUGADOR
TARJETA 71 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO PS2
EDITOR KONAMI
DISTRIBUIDOR KONAMI
PRECIO 59,95 EUROS

MISIONES VR Y ALTERNATIVAS

Una de las principales novedades de *MGS2 Substance* es la inclusión de varias misiones extras en las que hay que superar unos objetivos en un tiempo determinado. Son un excelente entrenamiento para el juego principal y, además, en ellas puedes utilizar a algunos personajes ocultos. Aquí te explicamos cómo conseguirlos:

Raiden: Seleccionable desde el principio

Raiden (Ninja): Completa el 50% de las misiones VR de Raiden

Raiden X: Completa al 100% todas las misiones de Raiden y de Raiden (Ninja)

Snake: Seleccionable desde el principio

Pliskin: Completa el 50% de las misiones VR de Snake

Snake (Tuxedo): Completa al 100% todas las misiones de Snake y Pliskin

Snake (MGS1): Completa al 100% todas las misiones de Snake, Pliskin y Snake (Tuxedo)

SNAKE TALES

A WRONGDOING

Armas: Ninguna

Objetos: Sensor AP, cigarrillos y binoculares

STRUT A ROOF

Terroristas: 1

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ración

Notas de Snake: He conseguido entrar en el "Big Shell". Antes de nada debería ponerme en contacto con Ames para obtener información. Según el Coronel, Ames está en el Sotopuerto F. Un terrorista patrulla el tejado siguiendo un itinerario fijo y al llegar al rincón suroeste se queda adormilado durante unos segundos. Escóndete hasta entonces y aprovecha dicho momento para romperle el cuello

intentando no resbalarte con los excrementos de gaviota. Luego aúpate a las cajas donde se encuentra la ración y pasa por la puerta corredera del noreste.



STRUT A PUMP ROOM

Terroristas: 3

Cámaras: 1

Objetos: 2 granadas *chaff*, caja de cartón 3 y ración

Baja las escaleras e intenta sorprender por la espalda al terrorista más cercano que vigila el corredor de la puerta noreste. Escóndelo dentro de un armario y después encárgate del terrorista que patrulla el corredor de la mesa central **2 granadas *chaff*** y si quieres algún objeto más puedes pasar por la puerta sureste.

Esta sala se encuentra vigilada por una cámara de vigilancia en la parte noroeste y por un terrorista que da vueltas en el sentido de las agujas del reloj. Tras deshacerte de él gatea bajo las tuberías centrales para conseguir la **caja de cartón 3** y una **ración**. Vuelve a la habitación anterior y cruza la puerta noreste, la única de las dos que está abierta.



FA CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 1

Cámaras: 2

Objetos: 2 granadas detonadoras
Este puente está formado por dos niveles comunicados por sendas escaleras. Un par de *cyphers* lo patrullan y un terrorista vigila la escalera más alejada. Utiliza una

granada *chaff* para burlar el escrutinio de las cámaras voladoras mientras cruzas el puente superior. Si por desgracia aparece el terrorista recurre a la caja de cartón 3 o golpéale antes de que dé la alarma por radio. Si posees la suficiente sangre fría puedes intentar conseguir **2 granadas detonadoras** situadas en la parte inferior cerca del primer tramo de escaleras, pero tu verdadero objetivo es pasar por la puerta del final del puente superior.



STRUT F WAREHOUSE

Terroristas: 4

Cámaras: Ninguna

Objetos: Libro, balas para la USP, 4 *claymores*, 2 granadas *chaff*, pistola USP, spray refrigerante, sensor A, tarjeta de seguridad de nivel 1, 2 granadas detonadoras, ración y caja de cartón 4.

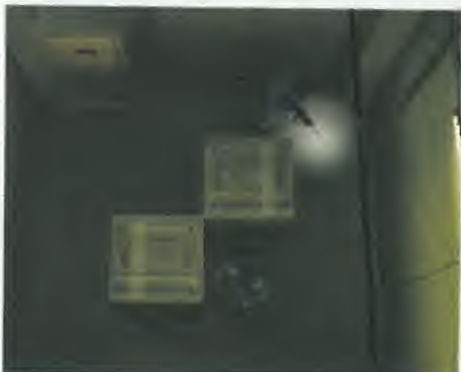
Entra en la primera habitación de la izquierda donde hay un guardia bastante fácil de reducir. Abre la taquilla para hacerte con el **libro** y regresa al pasillo. Cruza el pasillo cuando el terrorista que se comunica por radio te dé la espalda y entra en la habitación del fondo. Todavía no puedes coger **balas para la USP** pero sí que puedes reptar por el conducto de ventilación de la pared.

Al salir a otro pasillo pasa por la primera puerta que veas para entrar en una habitación que tiene una taquilla vacía. Busca en la pared derecha otro conducto de ventilación donde están ocultas varias minas antipersonales, en concreto **4 *claymores***. Sal de la



sala y ve hacia la izquierda, sobrepasando sin que te vea al terrorista de la radio.

En la habitación del fondo hay una trampa explosiva. Gracias al humo de los cigarrillos podrás vislumbrar los haces de luz roja horizontales que provocarán una detonación si los tocas así que reptas bajo ellos y accede al conducto de ventilación donde se encuentran **2 granadas *chaff***. Vuelve al pasillo y entra en la habitación del noroeste donde se encuentra Ames, quien te entrega la **pistola USP**, el **spray refrigerante**, el **sensor A** y la



tarjeta de seguridad de nivel 1.

Notas de Snake: Ames me ha dicho que Fatman está en el helipuerto. Según el Coronel, hay rehenes retenidos en el nivel B1 (Sótano 1) del núcleo del Shell 1. Yo tengo que decidir dónde ir primero.

Entra en la habitación del noreste y abre una de las dos taquillas para conseguir **2 granadas detonadoras**. Luego puedes cruzar la puerta del noreste que conduce al EF Connecting Bridge para continuar la misión o bajar la escalera cercana para llegar al piso inferior del almacén. Esto es opcional pero podrás conseguir algunos objetos si sigues nuestros consejos.

Deshazte primero del terrorista que patrulla la zona central y no pases por ninguna de las puertas del norte porque conducen a una sala donde sólo hay un terrorista. Sin embargo dirígete hacia el pasillo del sur donde verás dos puertas, una frente a la otra. Abre la de la izquierda y golpea la taquilla que no se abre hasta que se desprenda la puerta ya que esconde una **ración**. Repta por el conducto de ventilación para llegar a la otra habitación y obtener la **caja de cartón 4**. Salta las cajas, sal de la habitación, vuelve al piso de arriba por la escalera y accede al puente.



SHELL 1 CORE 1F

Terroristas: 2

Cámaras: 3

Objetos: 2 granadas *chaff*, micrófono, libro y balas para la USP

Sube las escaleras y no vayas por el lado derecho del largo pasillo porque te detectarán las cámaras. Dirígete hacia el lado izquierdo y coloca el libro en el suelo. Golpea luego la pared para atraer la atención del terrorista que custodia la puerta y escóndete. Cuando se arrodele para leer el libro sobrepásalo y seguidamente abre la puerta que vigilaba.

Examina las taquillas en busca de **2 granadas chaff** y del **micrófono**.

Además, encontrarás un **libro** entre las cajas. Cruza la puerta del fondo y elimina al terrorista que patrulla el



ventilación hay **balas para la M9**, pistola que no está en tu inventario. Regresa al pasillo y si quieres llegar directamente hasta los rehenes pasa por la puerta de la derecha, aunque si antes vas al comedor del final del pasillo podrás conseguir las **2 granadas chaff** guardadas dentro de una taquilla y una **ración**, pero deberás deshacerte primero de los dos terroristas que allí se encuentran.



EF CONNECTING BRIDGE

Terroristas: Ninguno

Cámaras: 3

Objetos: Ninguno

Utiliza una granada *chaff* o dispara a las *cyphers* con la pistola USP para poder cruzar el puente sin peligro. Tienes dos opciones: o llegas hasta el final para intentar enfrentarte a Fatman pasando de los rehenes o intentas rescatarlos primero, para lo que debes desviarte hacia la izquierda. Si sigues el segundo camino corre por la pasarela sin detenerte porque se irá desintegrando cuando pases por ella.



pasillo. En el desvío de la izquierda encontrarás **balas para la USP** y al final del todo, a la derecha está el ascensor. Pulsa el botón de llamada al lado de la puerta y móntate cuando llegue para bajar al piso B1.

SHELL 1 CORE, B1

Terroristas: 3

Cámaras: Ninguna

Objetos: 2 granadas detonadoras, balas para la M9, 2 granadas *chaff* y ración.

Espera dentro del ascensor a que pase el terrorista y sorpréndelo por la espalda. Esconde el cuerpo en la pequeña habitación cercana y de paso recoge las **2 granadas detonadoras** que están dentro de una de las taquillas. Además, en el hueco de



SHELL 1 CORE, B1 HALL

Terroristas: 1

Cámaras: Ninguna

Objetos: Tarjeta de seguridad de nivel 2, balas para la USP, balas para la M9 y ración.

Notas de Snake: Jennifer está en algún lugar de esta habitación. En teoría, Jennifer está escribiendo un e-mail ahora mismo. Si la localizo con la ayuda del micrófono direccional y pulso el botón Acción, creo que podré comunicarme con ella.

Sólo hay un terrosita vigilando a los rehenes y bastante miope, por cierto. Pero no te confíes y recurre a una caja de cartón si está cerca. Usa el micrófono sobre las prisioneras hasta que oigas un leve sonido parecido al tecleo de un móvil: esa chica es

Jennifer quien te entregará la **tarjeta de seguridad de nivel 2**. Antes puedes registrar el área para conseguir **balas para la USP**, una **ración** y **balas para la M9**, que no podrás coger.

SHELL 1 CORE, B1

Terroristas: 3

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ninguno

Notas de Snake: Jennifer ha dicho que Fatman ha puesto explosivos en el núcleo del Shell 1 y está impidiendo que los rehenes se muevan. Fatman tiene que estar en el helipuerto.

Otra vez tienes que decidir: ir a por Fatman directamente o desactivar los explosivos antes. Será mejor que primero hagas esto último así que llama al ascensor y cuando estés dentro baja al sótano B2.



SHELL 1 CORE, B2 COMPUTER ROOM

Terroristas: 4

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ración, venda y libro

Gracias a la nueva tarjeta de seguridad puedes abrir las puertas de nivel 2 de ambos lados. Pasa por una de ellas, baja las escaleras y estudia las rutinas de vigilancia de los dos terroristas para buscar la mejor manera de deshacerte de ambos. Ten en cuenta que hay otro más que patrulla el pasillo sur. Tras matarlos a todos busca una **ración** en el pasillo de la derecha y una **venda** dentro de una taquilla, además de un **libro** situado en el pasillo de la izquierda.

Dentro de la sala de ordenadores está la bomba que puedes descubrir gracias al sensor A y también se encuentra un terrorista estático del que no debes preocuparte. Agáchate y arrástrate por el lado izquierdo de la habitación ya que debajo de la mesa central están los explosivos que debes desactivar gracias al espray refrigerante. Regresa al ascensor y vuelve al piso superior.



SHELL 1 CORE 1F

Terroristas: 2

Cámaras: 3

Objetos: Ninguno

Notas de Snake: He desactivado los explosivos. Los rehenes están ya seguros. La otra parte de mi misión consiste en suprimir a los terroristas. Fatman tiene que estar en el helipuerto.

Para salir al exterior debes burlar la vigilancia de los dos terroristas que vigilan el vestuario o de las tres cámaras del otro pasillo. Si te quedan granadas **chaff** es más seguro optar por esta segunda solución.

EF CONNECTING BRIDGE

Terroristas: Ninguno

Cámaras: 3

Objetos: Ninguno

Destruye los **cyphers** gracias a la pistola y camina de lado pegado a la



barandilla para cruzar la pasarela. Tanto si optaste por rescatar a los rehenes como si no ve hacia la izquierda y entra en el edificio.

STRUT E PARCEL ROOM

Terroristas: 3

Cámaras: 3

Objetos: Caja de cartón 5, balas para la USP, 2 granadas **chaff**, libro, ración y silenciador para la USP.

Esta zona está muy bien vigilada y resulta muy complicado pasar desapercibido, así que lo mejor es ir a saco cargándote al terrorista de la derecha, el que informa por radio, y subir corriendo las escaleras hasta



llegar al exterior.

Si tienes la suficiente sangre fría puedes intentar recoger los diversos objetos que se encuentran en la zona, aunque te avisamos que es complicado por culpa de la presencia de cámaras de vigilancia. En el lado derecho está la **caja de cartón 5**, mientras que en la parte central encontrarás **balas para la USP**. Además, si bajas las escaleras de la izquierda podrás hacerte con las **2 granadas chaff** y con el **libro** que está



dentro del conducto de ventilación.

Si prefieres viajar un poco prueba a montarte en la cinta transportadora oculto con una de las cajas e irás a parar a uno de los siguientes sitios:

- Con la caja de cartón 5 llegarás a Strut A Pump Room.

- Con la caja de cartón 4 llegarás al piso de abajo de Strut F Warehouse, justo al lado del **silenciador para la USP**.

- Con la caja de cartón 5 llegarás a la habitación inferior donde se encuentra una **ración**.

Hagas lo que hagas tienes que regresar a Strut E Parcel Room y subir las escaleras de la derecha que conducen al helipuerto.



STRUT E HELIPORT

Terroristas: Ninguno

Cámaras: Ninguno

Objetos: 4 **claymore**

Recorre la pasarela hasta el final para encontrar **4 claymore** y luego sube por las escaleras para enfrentarte a Fatman.

Notas de Snake: Al ver que su plan va a fracasar, Fatman me ha elegido como su próximo objetivo. Su cuerpo es enorme... no tengo más remedio que acabar con él. (VER RECUADRO)

BIG SHELL EVIL

Armas: Pistola USP

Objetos: Sensor AP, cigarrillos y binoculares

STRUT E HELIPORT

Terroristas: 3



Fatman

Gracias a los patines se mueve a mayor velocidad que tú y es capaz de tumbarte si se te ocurre cruzarte en su camino. Además te volverá loco colocando bombas a diestro y siniestro que deberás localizar y desactivar antes de que estallen. Equipate con el Sensor A en una mano y en la otra turna el Coolant Spray con la pistola USP. Espera a que esté parado burlándose de ti para golpearle hasta dejarle aturdido o coloca minas Claymore en su trayectoria para tumbarlo durante unos segundos.

Cuando intente incorporarse dispara contra su calva cabeza ya que ése es su punto débil. Si necesitas munición, hay desperdigadas por el helipuerto dos cajas de balas para la USP y otra caja de balas para la M9, aunque éstas últimas no podrás recogerlas.

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ninguno

Notas de Snake: "Big Shell" ha sido tomado por un grupo armado sin identificar. Estoy muy preocupado por Emma. ¿Dónde demonios puede estar?

No te quedes mucho tiempo mirando el Harrier y arrástrate bajo uno de los contenedores de la derecha porque en unos segundos aparecerán dos terroristas. Comprueba la situación de ambos y avanza arrastrándote hasta las escaleras del sur. No las bajes de golpe ya que un tercer terrorista patrulla el lado izquierdo de la pasarela: cuando se gire acaba de bajar las escaleras y corre hacia la derecha para poder entrar en el edificio.

STRUT E PARCEL ROOM

Terroristas: 3

Cámaras: Ninguna

Objetos: Caja de cartón 5, ración, 2 granadas detonadoras y balas para la M9. A diferencia de la misión anterior no hay cámaras de vigilancia en la sala de



las cintas transportadoras y los tres terroristas están situados en posiciones diferentes. Tras bajar las escaleras espera a que se dé la vuelta el más cercano y rómpelo el cuello. Luego hazte con la **caja de cartón 5** con la que puedes montarte e ir hacia una sala inferior donde encontrarás **balas para la M9**, que resultan inservibles por el momento.

En la zona inferior izquierda hay otro guardia que vigila las escaleras. Si logras deshacerte de él podrás bajarlas y conseguir una **ración** escondida en el conducto de ventilación. Por último busca las **2 granadas detonadoras** bajo la cinta transportadora de detrás del terrorista que se comunica regularmente por radio y cruza la puerta de la parte superior izquierda.



DE CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 2

Cámaras: Ninguna

Objetos: 2 granadas detonadoras y balas para la USP

Notas de Snake: "Big Shell" ha sido tomado por un grupo armado sin identificar. Estoy muy preocupado por Emma. Creo que está escondida en algún lugar del Soporte C.

Pese a que en la parte inferior del puente, cerca del edificio del que procedes hay **2 granadas detonadoras** y **balas para la USP**, resulta más seguro cruzar el puente superior ya que los dos terroristas que patrullan la zona lo tienen menos vigilado. Eres tú quien debe valorar si merece la pena arriesgarse o no a coger dichos ítems



pero, en cualquier caso te recomendamos pasar por la puerta situada arriba.

STRUT D SEDIMENT POOL

Terroristas: 3

Cámaras: Ninguna

Objetos: Venda, ración, balas para la USP y pistola M9

Un terrorista patrulla la plataforma circular superior, otro la inferior



mientras comunica cualquier novedad por radio y un tercero se limita a la parte central. Puedes matar al primero y al tercero sin excesivos problemas pero deja con vida al segundo para evitar despertar sospechas. Luego recoge los diversos objetos que hay en la zona: una **venda** cerca de la puerta por la que has entrado, una **ración** al



lado del tercer terrorista, la **pistola M9** tras la escalera que conecta ambas plataformas y **balas para la USP** en el otro extremo del edificio. Precisamente allí es donde está la puerta por la que tienes que salir.



CD CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 2

Cámaras: 1

Objetos: Ninguno

Dispara inmediatamente con la pistola USP a la cámara que hay sobre la cabeza de Snake y luego duerme a los dos terroristas que vigilan el puente gracias a la pistola M9 que acabas de conseguir. Cruza por la parte de arriba porque la inferior acaba resultando bastante inestable.

STRUT C DINING HALL

Terroristas: 7

Cámaras: Ninguna

Objetos: 2 raciones, tarjeta de seguridad de nivel 1, balas para la USP, balas para la M9 y 2 granadas detonadoras

Avanza un poco por el pasillo y entra en la cocina a través de la primera puerta de la derecha. Abre la cámara frigorífica de enfrente para encontrar a

la buena de Emma.

Notas de Snake: Justo momentos después de encontrar a Emma a salvo, nos han rodeado los enemigos. Los soldados enemigos siguen llegando. Tengo que terminar con todos y cada uno de ellos para salvar a Emma. Acto seguido aparecerán varios terroristas equipados con chalecos



antibalas con los que deberás mantener un tiroteo hasta no dejar a ninguno con vida. Busca una cobertura fiable como una mesa y, agachado, intenta alcanzarles en la cabeza. Tienes que vigilar tanto la puerta por la que entraste como la del comedor de la izquierda ya que te atacarán desde ambos frentes.

Notas de Snake: Emma me ha dicho que para llegar al Shell 2, donde se encuentran los rehenes, tengo que abrir la puerta del puente de conexión entre el Shell 1 y el Shell 2. Para ello, tengo que acceder al nodo del Soporte B.



Emma es buena chica y te entrega la **tarjeta de seguridad de nivel 1** junto a una **ración**. Encontrarás otra **ración** debajo de una de las mesas del comedor de la izquierda. Regresa al pasillo y elimina al terrorista que lo patrulla antes de llegar a los lavabos: en el de hombres de la izquierda hay **balas para la USP** mientras que en el de mujeres de la derecha podrás hacerte con **2 granadas detonadoras** y **balas para la M9**. Finalmente cruza la puerta cercana que conduce al puente.

BC CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 1

Cámaras: 1

Objetos: 2 granadas *chaff*

Los únicos obstáculos que te separan del siguiente edificio son el terrorista al que puedes dormir con la pistola M9 tras haberse comunicado por radio y el *cypher* que puedes destruir gracias a la USP. Mientras cruzas el puente no olvides recoger las **2 granadas *chaff*** del lateral destruido.



exterior. Encárgate de ellos con la M9 y regresa al puente anterior.

BC CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 1

Cámaras: 1

Objetos: Ninguno

Como hiciste anteriormente, duerme al terrorista justo después de que se haya comunicado por radio y destruye el *cypher* antes de cruzar el puente.



STRUT B TRANSFORMER ROOM

Terroristas: 2

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ración y balas para la USP. Ahora no hay enemigos a la vista así que abre con tranquilidad las taquillas de la derecha para obtener una **ración** y **balas para la USP** antes de acceder a la sala del transformador. Crúzala, baja la escalera y hazte con más **balas para la USP** antes de activar el nodo.

Notas de Snake: Han capturado a Emma. Con la ayuda de Otacon, he descubierto que Emma está en algún lugar del soporte F. Haré cualquier cosa para rescatar a Emma.

Han aparecido dos terroristas en el edificio: uno patrulla la sala del transformador y el otro el pasillo

STRUT C DINING HALL

Terroristas: 2

Cámaras: Ninguna

Objetos: 2 granadas detonadoras

De nuevo un terrorista patrulla el pasillo así que duérmelo con la pistola M9 antes de entrar al baño de la derecha en busca de otras **2 granadas detonadoras**. Otro terrorista vigila el comedor y la cocina pero si te limitas a



recorrer el pasillo no debes preocuparte de él.

CD CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 2

Cámaras: 1

Objetos: Ninguno

Duerme a ambos terroristas para cruzar sin peligro el puente y si anteriormente destruiste la cámara de vigilancia podrás acceder inmediatamente al edificio D.

STRUT D SEDIMENT POOL

Terroristas: 3

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ninguno

Sólo es necesario dormir a los dos terroristas que vigilan la zona superior para poder cruzar sin peligro el edificio. No le hagas nada al que se comunica por radio a menos que quieras verte envuelto en una refriega.

DE CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 3

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ninguno

Pese a que cueste distinguirlo hay un terrorista equipado con binoculares apostado en el tejado de enfrente. Duérmelo y haz lo mismo con el que patrulla tanto la parte superior como la parte inferior del puente. Ignora al tercer terrorista que vigila el puente de abajo cuando atraveses el de arriba.

STRUT E PARCEL ROOM

Terroristas: 3

Cámaras: Ninguna

Objetos: Balas para la M9

¿Recuerdas la posición de los tres terroristas? Dispara al que vigila las escaleras de la parte inferior izquierda y corre hacia allí cuando no mire el que habla por radio. Si tienes la caja de cartón 5 puedes colocarte sobre la cinta transportadora para llegar a la sala donde se encuentran las **balas para la M9** pero eso es decisión tuya. De todas maneras debes pasar por la puerta inferior derecha.

EF CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 1

Cámaras: 3

Objetos: 2 granadas *chaff*

Utiliza una granada *chaff* para inutilizar tanto a los tres *cyphers* como a la radio del francotirador apostado cerca del helipuerto. Corre como un loco hasta llegar al edificio F y recoge las **2 granadas *chaff*** antes de entrar.

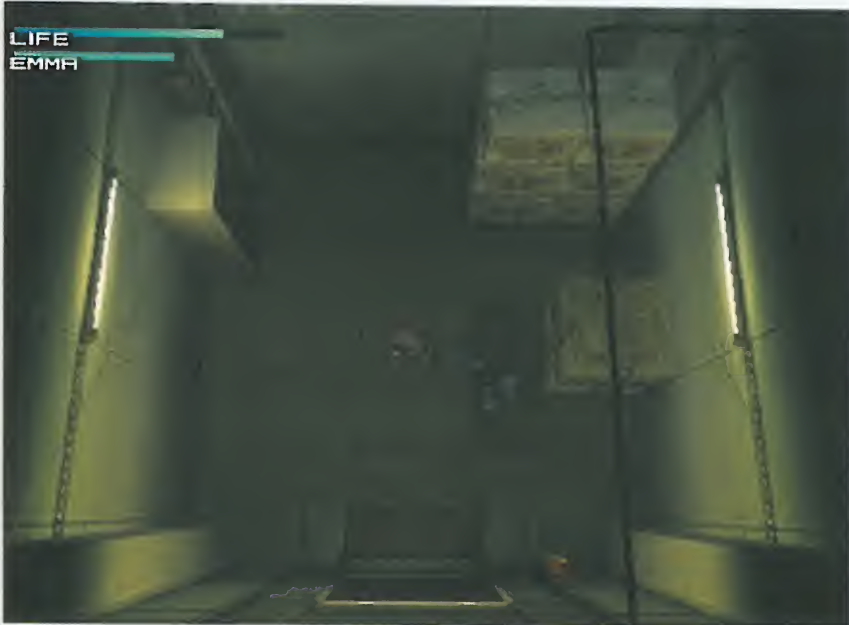
STRUT F WAREHOUSE

Terroristas: 4

Cámaras: Ninguna

Objetos: Balas para la M9, 6 granadas





LIFE
EMMA

detonadoras, balas para la USP, 2 raciones, 2 granadas frag, 8 minas claymore, rifle de asalto M4, balas para el M4 y silenciador para la USP. *Notas de Snake: Emma está aquí, en el Soporte F. Si descubren que estoy aquí, el enemigo aniquilará a Emma. Tengo que encontrar a Emma sin ser descubierto por el enemigo.* Actúa rápido y con precisión porque si te descubren tendrás que volver a intentarlo. Corre hacia la izquierda,



rodea por la derecha la zona central y pasa por la puerta para encontrar a Emma.

Notas de Snake: Emma está bien. Pero todavía quedan muchos rehenes retenidos en el Shell 2. emma y yo hemos decidido ir del Soporte D al Shell 2 para salvar a los rehenes. Antes de hacer de niño de la chica más vale que obtengas unos cuantos objetos que te serán de utilidad. Deja a la chica aquí de momento y sal con

cuidado de la habitación para que no te vean ni el terrorista que patrulla exclusivamente el piso de arriba ni el que vigila las escaleras que comunican los dos pisos del almacén. Registra las diversas habitaciones empezando por las del piso de arriba. En la del extremo inferior izquierdo hay **balas para la M9** mientras que en la del extremo inferior derecho encontrarás **6 granadas detonadoras**. En la sala central izquierda no se



puede entrar pero sí en la sala superior izquierda donde almacenan **balas para la USP** y una **ración** y también en la sala superior derecha donde encontrarás **2 granadas frag** y **8 minas claymore**.

En el piso de abajo hay un terrorista que se comunica por radio. No lo dejes KO porque despertarías sospechas, así que elude su vigilancia y entra en el arsenal por cualquiera de las dos puertas. Dentro hay un guardia: duérmelo y hazte con la **ración**, el **rifle de asalto M4** y las **balas para dicho rifle**. Por último, dentro de un pequeño

cuarto de la parte sur se encuentra el **silenciador para la USP**.

Vuelve a por Emma y cógela de la mano pulsando **▲** si estás desarmado para arrastrarla hacia el puente que conecta con el edificio E.

EF CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 1

Cámaras: 3

Objetos: Balas para el M4
Suelta a la chica momentáneamente para encargarte de los tres *cyphers* y del francotirador apostado en el tejado del edificio de enfrente. Luego arrástrala hacia dicho edificio, aunque puedes desviarte para coger las **balas para el M4** situadas al final de la pasarela de la izquierda.



STRUT E PARCEL ROOM

Terroristas: Infinitos

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ninguno

Notas de Snake: Hemos descubierto el lugar en el que están escondidas las drogas. Pero justo entonces, apareció una numerosa unidad enemiga. ESQUIVARE a los enemigos que nos rodean y escaparé hacia el puente de conexión DE con Emma.

No tienes ninguna posibilidad de sobrevivir si permaneces en el mismo sitio así que debes intentar alcanzar la puerta de la izquierda, a poder ser junto a Emma. Utiliza el rifle M4 para abrirte camino y cuando el fuego enemigo sea menos intenso agarra a la chica y arrástrala hacia el hueco formado por las cajas. Repite la operación de nuevo y recurre a cualquier arma de tu arsenal



para escapar con vida de la matanza.

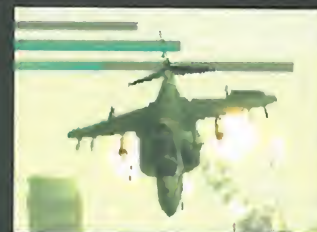
SHELL 1-2 CONNECTING BRIDGE

Terroristas: Ninguno

Cámaras: Ninguno

Objetos: Lanzamisiles Stinger y misiles para el Stinger

Notas de Snake: Emma ha conseguido encerrar a la mayor parte de los enemigos en el Soporte E. Ambos nos dirigimos hacia el Shell 2 para rescatar a los rehenes. Justo entonces aparece un Harrier frente a nosotros, tengo que destruirlo. (VER RECUADRO)



Harrier

Recoge el lanzamisiles Stinger y la caja de Stinger Bullets que ha dejado caer Otacon desde el Kasakta. ¡Ni se te ocurra disparar al helicóptero! No dejes de moverte y párate únicamente para lanzar un misilazo al Harrier cuando lo tengas a tiro. Éste tampoco te proporcionará un blanco fácil así que aprovecha bien las oportunidades que se te presenten. El Harrier cuenta con diversos ataques bastante dañinos. Se alejará para sobrevolar a gran velocidad el puente mientras dispara una ráfaga de proyectiles así que búscalo en el horizonte mientras se acerca y dispárale un zambombazo para desestabilizarlo. También puede aparecer desde abajo y lanzar una andanada de misiles o disparar ininterrumpidamente su devastadora ametralladora. Un curioso ataque consiste en colocarse sobre Snake y dañarle con los propulsores horizontales. Un buen lugar donde esconderse momentáneamente es el puente inferior, pero no abuses de esta táctica porque incluso ahí eres vulnerable.

CONFIDENTIAL LEGACY

Armas: Pistola USP

Objetos: Sensor AP y cigarrillos

AFT DECK

Terroristas: 3

Cámaras: Ninguna

Objetos: Caja de cartón mojada y 2 granadas chaff

Notas de Snake: He conseguido infiltrarme en el tanque. Pero parece que el tanque ya ha sido ocupado por el ejército de Gurlukovich. Lo primero de todo es confirmar que Meryl está bien, tiene que estar en algún lugar del tanque.

Elimina al mercenario que pasa delante de ti y sube las escaleras más alejadas de la derecha. Avanza por la pasarela superior y desnucas al mercenario. Recoge la **caja de cartón mojada** y las **2 granadas chaff** que por allí se encuentran.

Baja dos tramos de escaleras de la izquierda sin que te vea el tercer mercenario y abre la puerta situada al pie del segundo tramo de escaleras que acabas de bajar.



DECK-A, CREW'S QUARTERS

Terroristas: 2

Cámaras: Ninguna

Objetos: Balas para la USP, medicina y ración

Muévete con cuidado por el pasillo de la derecha y sorprende al mercenario por la espalda. Ahora tienes vía libre para acceder al vestuario donde encontrarás **balas para la USP**, una **medicina** y una **ración**. Al salir del vestuario, si vas por el pasillo de la derecha tendrás que hacer frente a otro mercenario así que te recomendamos regresar por donde viniste y abrir la puerta del final.



DECK-A, CREW'S LOUNGE

Terroristas: 3

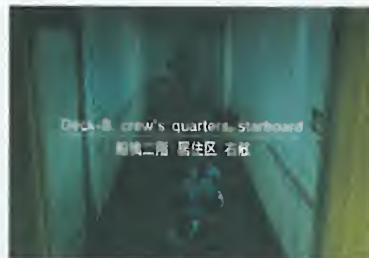
Cámaras: Ninguna

Objetos: Rifle de asalto AKS-74u, 3 libros, balas para el AKS-74u y balas para el M4

Hay dos mercenarios muy distraídos sentados en las escaleras del pasillo de la derecha y otro más patrullando la zona izquierda. Muévete sigilosamente y rompe el cuello de este último cuando esté de espaldas detrás de la



barra. Recoge el **rifle de asalto AKS-74u** y luego los **3 libros** de la zona de los sofás. Regresa a la entrada y baja la escalera de enfrente para recoger las **balas para el AKS-74u**. También hay **munición para el M4**, pero todavía no tienes el arma. Vuelve arriba, sube la escalera "vigilada" por los mercenarios distraídos y pasa por la puerta abierta de la derecha.



DECK-B, CREW'S QUARTERS

Terroristas: 4

Cámaras: Ninguna

Objetos: Rifle de asalto M4, balas para el AKS-74u y balas para el M4

No te preocupes por los terroristas del fondo porque no mirarán hacia ti y al poco se separarán. Sigue al que se va por la derecha y rómpelo el cuello. Luego recoge las **balas para el AKS-74u** y sube la escalera cortada porque podrás conseguir el **rifle de asalto M4**. Elimina al otro terrorista y cruza el pasillo que vigilaba. Dobla la esquina y desvíate a la izquierda para conseguir **balas para el M4**. Hay dos terroristas más en los pasillos del sur pero como no tienes que ir allí para nada, más vale que los evites y subas la escalera.



DECK-C, CREW'S QUARTERS

Terroristas: 1

Cámaras: 3

Objetos: Gafas térmicas

En esta zona sólo hay un mercenario pero tres cámaras de vigilancia se dedican a controlar el pasillo. Desnucas al terrorista antes de que cruce el marco de la puerta y luego dispara al trío de cámaras para inutilizarlas. Al final del pasillo están las **gafas térmicas**, así que recógelas y sube la escalera situada a medio camino.

DECK-D, CREW'S QUARTERS

Terroristas: 3

Cámaras: 1

Objetos: Caja de cartón 1, balas para el AKS-74u y balas para el M4

Ve hacia la derecha y entra en el





almacén donde verás a un mercenario echándose la siesta. Elimínalo para que no se despierte cuando cojas la **caja de cartón 1**, sal del almacén y echa un vistazo al comedor de la izquierda. Dos mercenarios lo patrullan así que recurre a los libros que conseguiste anteriormente para distraerlos y poder obtener las **balas para el AKS-74u** y las **balas para el M4**. Evita que te descubra la cámara de vigilancia cuando pases por la otra puerta y sube las escaleras del pasillo para encontrar a Meryl.



DECK-E, THE BRIDGE

Terroristas: Ninguno

Cámaras: Ninguno

Objetos: Ración

Notas de Snake: Meryl se ha ido por su cuenta. No puedo permitir que Gurlukovich se apodere de Metal Gear. Según Meryl, Metal Gear está en el almacén de carga.

Lo único que puede hacer es coger la ración así que cuando la tengas en tu inventario baja la escalera.

DECK-D, CREW'S QUARTERS

Terroristas: 3

Cámaras: 1

Objetos: Ninguno

Nuevos terroristas han ocupado las posiciones de sus compañeros si es que los mataste anteriormente. Para evitar encontrártelos arrástrate por el pasillo derecho (de manera que no detones los explosivos) y baja la escalera de la izquierda.

DECK-C, CREW'S QUARTERS

Terroristas: 1

Cámaras: 3

Objetos: Ninguno

Si destruiste las cámaras te será muy fácil acabar con el mercenario que patrulla el pasillo de un lado a otro. Ve luego hacia la izquierda y seguidamente baja la escalera.

DECK-B, CREW'S QUARTERS

Terroristas: 2

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ninguno

Ahora sólo vigilan esta área dos mercenarios. Tanto si vas por el pasillo norte como por el sur deberás acabar con uno de ellos para llegar a la puerta que da acceso al salón.

DECK-A, CREW'S LOUNGE

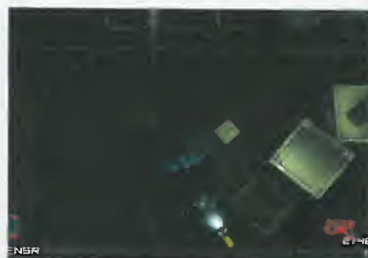
Terroristas: 4

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ninguno

Los soldados están más activos: dos patrullan los pasillos de abajo y otros dos recorren el salón. Puedes intentar ir a por las balas para el M4 que no pudiste recoger antes pero lo más

inteligente sería ignorarlas e intentar llegar hasta las escaleras de la derecha lo más rápidamente posible, arrollando a quien te salga al paso.



ENGINE ROOM

Terroristas: 4

Cámaras: Ninguna

Objetos: 5 pentazemin, gafas de visión nocturna, rifle francotirador PSG1, balas para la M9, balas para la USP, balas para el PSG1, pistola M9 y rifle tranquilizador PSG1-T

Coge las **5 pentazemin** y las **gafas de visión nocturna** antes de pasar por la puerta de la izquierda. Baja las escaleras e intenta sorprender por la espalda al terrorista que patrulla y haz lo mismo con el del nivel inferior. Busca el **rifle francotirador PSG1** en un rincón antes de cruzar la pequeña pasarela. Al fondo encontrarás **balas para la M9** aunque no podrás cogerlas así que ve hacia el sur, gira a la izquierda y sube las escaleras para obtener **balas para la USP**. Es un poco difícil eliminar al tipo que patrulla la pasarela izquierda pero si te escondes en un lateral podrás sorprenderlo por la espalda. Baja las escaleras para acabar con otro mercenario y busca



balas para el PSG1 en el rincón y la **pistola M9** bajo los contenedores. Por último sube hasta arriba del todo y cruza la puerta.

Hazte con el **rifle tranquilizador PSG1-T** cercano a las taquillas y no cruces todavía el pasillo porque está repleto de explosivos. El primer detonador que debes inutilizar de un balazo está fuera del pasillo, pegado a la pared pero a cierta altura por lo que debes auparte sobre una de las máquinas para verlo. Tras destruirlo pasa la primera tanda de sensores desactivada y dispara al segundo detonador situado a la derecha. El tercer detonador resulta difícil de ver y alcanzar porque está oculto tras una carga explosiva en el lado izquierdo, así que intenta ser lo más preciso que puedas. Desactivados los explosivos abre la puerta.



DECK-2, PORT

Terroristas: Ninguno

Cámaras: Ninguna

Objetos: Silenciador para la USP

El pasillo está desierto, pero en el segundo lateral de la derecha encontrarás el **silenciador para la USP**.

Llega hasta el fondo del largo pasillo y luego sigue por la derecha hasta el final para abrir la puerta.



DECK-2, STARBOARD

Terroristas: 10

Cámaras: Ninguna

Objetos: Balas para el AKS-74u, balas para el M4, balas para la M9 y 5 pentazemin

Que encuentres tanta munición aquí, en concreto **balas para los rifles AKS-74u y M4 y para la pistola M9**, es una señal de que algo malo se avecina. Recorre este nuevo pasillo, sin olvidar las **5 cápsulas de pentazemin** del lateral izquierdo, para caer inmediatamente después en una emboscada.

Notas de Snake: Mientras me dirigía hacia el almacén de carga, caí en la trampa del enemigo. ¿Cómo sabían hacia dónde me dirigía? Ahora no es momento de cuestionar eso. Antes



tengo que salir de esta situación.

Prepárate para un duro combate contra una decena de mercenarios. Por suerte cuentas con un imponente arsenal así que recurre a los rifles de asfalto para acabar con los mercenarios. Intenta eliminar primero al del fondo que se oculta tras una caja y lanza granadas de vez en cuando para facilitarte la tarea. Si andas escaso de salud y te has quedado sin raciones acércate hacia la cámara, es decir, aléjate de los mercenarios para que aparezca alguna.



DECK-2, PORT

Terroristas: Infinitos

Cámaras: Ninguna

Objetos: Variables

Notas de Snake: He conseguido escapar del almacén de carga, pero los enemigos todavía me persiguen. Antes de nada tengo que salir a la Cubierta 2. Igual hay una salida en la sala de motores.

El lugar está plagado de enemigos así que será mejor que te largues cuando antes. Mata a los mercenarios que te vayan saliendo al paso mientras recoges la munición y los objetos curativos que encuentres en el camino.



Búscalos sobre todo en los laterales pero no te entretengas demasiado y alcanza la puerta de salida.

ENGINE ROOM

Terroristas: 4

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ninguno

Notas de Snake: El Coronel dice que Gurlukovich igual se une a esta gente y se apodera de Metal Gear. Tengo que llegar al puente y cambiar la trayectoria del tanque antes de que eso ocurra. Desanda el camino que recorriste anteriormente aunque ahora puedes dormir a los mercenarios a larga distancia gracias al PSG1-T. Patrullan las mismas zonas así que no te resultará difícil sorprenderlos.



DECK-A, CREW'S LOUNGE

Terroristas: 3

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ninguno

Elimina o duerme a los dos mercenarios que están sentados en las escaleras y haz lo mismo con el que patrulla el salón antes de subir.

DECK-B, CREW'S QUARTERS

Terroristas: 4

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ninguno

Sigue al mercenario que enfila el pasillo de la izquierda y encárgate de él antes de que se gire. Al final de dicho pasillo dobla la esquina y desvíate a la izquierda para subir las escaleras.

DECK-C, CREW'S QUARTERS

Terroristas: 1

Cámaras: 3

Objetos: Ninguno

Mata desde lejos al tipo que patrulla el pasillo y asciende por la escalera que hay a la mitad.

DECK-D, CREW'S QUARTERS

Terroristas: 3

Cámaras: 1

Objetos: Ninguno

Utiliza un arma con silenciador para destruir el detonador. Cruza los sensores desactivados para llegar hasta la escalera y súbela.

NAVIGATIONAL DECK, PORT WING

Terroristas: Ninguno

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ración

Notas de Snake: Meryl dice que está haciendo todo esto para cumplir la última voluntad de su padre. Cuando le estaba expresando mis dudas sobre la historia que le contó Gurlukovich, Meryl me apuntó con su arma. (VER RECUADRO)

Meryl

Tu primer objetivo es acondicionar el lugar para que Meryl no te tome ventaja posteriormente. Así que dispara al foco para no ser deslumbrado y tirotea la lona para que se la lleve el viento y tu oponente no pueda ocultarse tras ella. Luego colócate agachado frente a una caja y asoma la cabeza únicamente para disparar ya que la chica tiene muy buena puntería y un impacto suyo acabará con la mitad de tu barra de energía. Además, cuenta con una buena cantidad de granadas que no dudará en lanzarte. Cuando olgas que cae una cerca cambia de posición. La zona más vulnerable de Meryl es su cabeza pero también la debilitarás si le impactas en cualquier lugar del cuerpo. Por último, si necesitas recuperar vida durante el combate recoge la Ración de la izquierda.



DEAD MAN WHISPERS

Armas: Pistola USP y rifle de asalto M4
Objetos: Sensor AP, binoculares y cigarrillos

STRUT F WAREHOUSE

Terroristas: 1
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
Notas de Snake: En el ejercicio conjunto con los SEALS, Dead Cell se ha sublevado. No sabemos qué es lo que pretende Vamp. Pero tengo que salvar a los SEALS que están siendo atacados. Me dirijo hacia el Soporte B. Pese a que llevas dos armas encima están completamente descargadas. Aún así puedes usarlas para amedrentar a los militares cuando los sorprendas por la espalda. Sal de la habitación y esquiva al soldado que se comunica periódicamente por radio

para cruzar la puerta situada en la zona inferior izquierda.

FA CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Venda
 Dos soldados suben y bajan las escaleras así que coordina tus movimientos con los suyos para sorprender al primero por la espalda. Luego recoge si quieres la **venda** del fondo y esquiva o elimina al otro para llegar a la puerta de arriba.

STRUT A PUMP ROOM

Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ración y 2 vendas
 Resulta complicado sobrepasar a los dos tipos que vigilan los ordenadores pero incluso resulta conveniente romperles el cuello para poder coger la **ración** situada bajo la mesa. También puedes abrir las taquillas laterales para conseguir **2 vendas**. Por último, pasa por la puerta de la izquierda que comunica con el otro puente.



AB CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Ninguno
 Otros dos soldados vigilan este puente. Elimina al más cercano y ve por el lado derecho ignorando al otro. Piensa que las rejillas metálicas del suelo lo alertarían si intentas sorprenderlo por la espalda.



STRUT B TRANSFORMER ROOM

Terroristas: Ninguno
Cámaras: Ninguna
Objetos: Balas para el M4, ración y balas para la USP
Notas de Snake: Según las últimas palabras de uno de los SEALS, el próximo objetivo de Vamp es O'Brien, que está en el Shell 2. Me dirijo hacia el soporte D para llegar al Shell 2. Aparte de los cadáveres de los SEALS encontrarás **balas para el M4** en la plataforma de arriba y **balas para la USP** y una **ración** en las taquillas del pasillo. Cuando recojas estos objetos pasa por la puerta de al lado.

BC CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 1
Cámaras: 1
Objetos: 2 granadas **chaff**
 Sorprende por la espalda al soldado, destruye el cypher de un disparo y recoge las **2 granadas chaff**. Hazlo todo con rapidez porque pronto notarán la ausencia del vigilante.

STRUT C DINING HALL

Terroristas: 2
Cámaras: Ninguna
Objetos: Balas para la USP, venda, 2 granadas detonadoras y pistola tranquilizadora M9
 En el lavabo de hombres de la izquierda hay **balas para la USP** mientras que en el de la derecha encontrarás una **venda** y **2 granadas detonadoras**. Avanza por el pasillo cuando el soldado desaparezca por la derecha y entra en el comedor por la puerta de la izquierda. Sigue al soldado para poder sorprenderlo por la espalda y busca bajo una de las mesas la **pistola tranquilizadora M9**. Además, fíjate que lleva incorporado el silenciador. Ve a la cocina para comprobar como la puerta se abre cada vez que pasa el soldado que patrulla el pasillo. Gracias a eso podrás llegar sin problemas al siguiente puente.

CD CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 1
Cámaras: 1



Objetos: Ninguno

Duerme al soldado que vigila el puente y antes de acceder al edificio de enfrente dispara a la cámara que controla la entrada.

STRUT D SEDIMENT POOL

Terroristas: 3

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ración, venda y balas para el M4

Notas de Snake: El próximo objetivo de Vamp es O'Brien, que está en el Shell 2. La puerta del Soporte D que lleva al Shell 2 está cerrada. La única forma de llegar es cruzar la valla de crudo que hay en el agua. La escalera que lleva a la valla de crudo está en el Nivel B1, del Soporte E.

Duerme a los dos soldados de enfrente y explora dicho área en busca de una **ración**. Cerca de la puerta por la que entraste encontrarás una **venda** y bajo la puerta de enfrente hay **balas para el M4**. Cuando recojas todo pasa por dicha puerta.



DE CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 2

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ración y 2 granadas *frag*

Gracias a la pistola M9 podrás dormir sin problemas a los dos guardias y recoger la **ración** y las **2 granadas frag** situadas al final del puente inferior. Cruza luego la puerta de arriba.

STRUT E PARCEL ROOM

Terroristas: 3

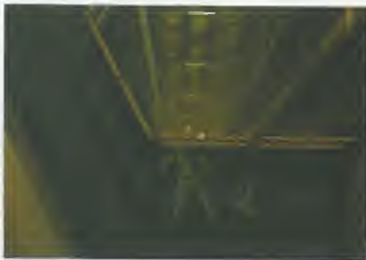
Cámaras: 3

Objetos: Balas para el M4, 2 granadas



frag. 2 granadas *chaff*, balas para la USP y ración
Tres soldados vigilan la zona de las cintas transportadoras aunque también están activadas las cámaras de vigilancia. Sólo es necesario dormir al soldado que vigila la escalera inferior izquierda pero si quieres los objetos del centro de la sala duerme también al que patrulla por allí. Usa una granada *chaff* para inutilizar momentáneamente las cámaras y deja tranquilo al militar que se comunica por radio. De esta manera podrás conseguir las **balas para el M4** y las **2 granadas frag** situadas bajo las cintas centrales. Más difícil te resultará coger las **2 granadas chaff** y las **balas para la USP** que hay bajo las estanterías de la pared norte.

Baja la escalera del rincón inferior izquierdo y pasa por la puerta roja. Hazte con la **ración** y por último gira la rueda para abrir la puerta sur.



STRUT L SEWAGE TREATMENT FACILITY

Terroristas: 2

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ninguno

Notas de Snake: He llegado al Shell 2. Vamp ya ha estado aquí. O'Brien está en peligro. O'Brien tiene que estar en el primer piso del núcleo del Shell 2. Duerme al soldado que hay justo detrás de la puerta y haz lo mismo con el que se acercará a investigar. Ahora que tienes vía libre llega hasta la puerta de enfrente.

vigilan el puente. Destruye los *cyphers* y llega al final sin desviarte para conseguir **balas para la M9**. Desvíate luego por el puente de la izquierda que conduce al Shell 2 pero fíjate que hay un soldado situado sobre la entrada. Deshazte de él y coge tanto las **balas para la USP** como las **balas para el M4** antes de entrar en dicho edificio.

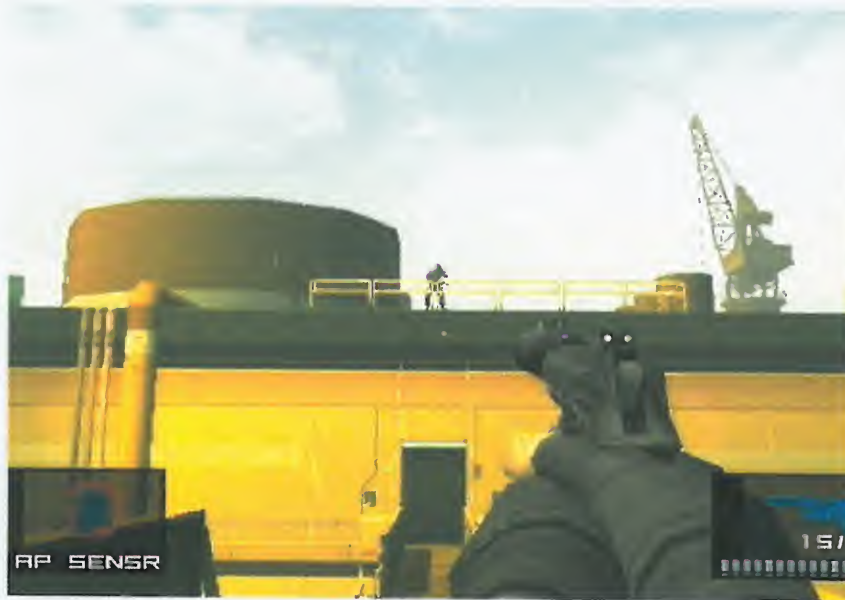


SHELL 2 CORE, 1F AIR PURIFICATION ROOM

Terroristas: Ninguno

Cámaras: Ninguna

Objetos: Balas para la USP, misiles para el NIKITA, balas para la M9, 4 granadas detonadoras, lanzamisiles NIKITA, balas para el M4 y 2 granadas *frag*



KL CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 3

Cámaras: 2

Objetos: 2 granadas *chaff*, balas para la M9, balas para la USP y balas para el M4

Antes de nada recoge las **2 granadas chaff** y duerme a los dos soldados que

Notas de Snake: Dolph dice que ha perdido el contacto con O'Brien. Para confirmar cómo está O'Brien, tengo que disparar un misil por control remoto a través de un conducto y así destruir la fuente de energía de la habitación.

Ve hacia el sur y baja las escaleras en



busca de **balas para la USP** y **misiles para el NIKITA** que aún no puedes coger. Hazte también con las **balas para la M9**, sube las escaleras de la izquierda y ve hacia el norte. Desvíate hacia la derecha para conseguir **2 granadas detonadoras** y el **lanzamisiles NIKITA**. Más al norte encontrarás **balas para el M4** y al final del pasillo más **balas para el M4** y **2 granadas frag**.

Vuelve a por los misiles para el NIKITA que ahora sí puedes recoger y utiliza dicho arma de la siguiente manera. Súbete al primer bloque y dispara un misil al interior del conducto de ventilación más alto. Conducélo gracias al joystick analógico girando a la derecha, izquierda, izquierda, izquierda y derecha para llegar a una sala. Gira a la derecha para que entre en otro conducto y gira otra vez hacia la derecha para dirigirlo finalmente contra los generadores de corriente del rincón izquierdo.

Tras cortar la corriente del suelo electrificado muévete hacia la derecha, avanza por el pasillo y pasa por la puerta de la izquierda.

Notas de Snake: O'Brien está muerto. Al parecer Vamp se ha ido hacia el nivel B1 del núcleo del Shell 2. ¿Será Dolph su próximo objetivo? Tengo que detener a Vamp. El ascensor debería de conducirme hasta el nivel B1.

Recoge las **balas para la USP** de la derecha y las **2 granadas detonadoras** que están dentro de un conducto a ras de suelo de la pared sur. Pasa por la puerta y recorre todo el pasillo hasta llegar al ascensor. Llámalo y móntate en él cuando llegue.

SHELL 2 CORE, B1 FILTRATION CHAMBER Nº 2

Terroristas: Ninguno

Cámaras: Ninguna

Objetos: Variables

Notas de Snake: He encontrado a Vamp en el nivel B1. Le he contado que las acusaciones de corrupción que

Vamp

En realidad, este tipo no es tan rápido como parece y, a menos que le rodee un misterioso aura de energía roja, tus disparos le dañarán. Evita por todos los medios caer en el agua ya que la muerte es inmediata.

Cuando él se sumerja deja caer un par o tres de granadas para reducir su resistencia. Esto le obligará a emerger. Si lo hace en la zona inferior podrás alcanzarle sin problemas. Si lo hace en la superior será más complicado ya que se moverá de un lado a otro mientras lanza sus mortales cuchillos.

Si el tipo merodea la parte de abajo no dejes de moverte y evita que se te acerque a menos que quieras recibir una puñalada tramera. Cuando le hayas infligido bastante daño lanzará unos extraños cuchillos que alcanzarán tu sombra y no podrás moverte. Para que esto no ocurra dispara a los cuatro focos de la habitación.

En cuanto a la munición no te preocupes porque a parte de la que está esparcida por la sala, aparecerá más cuando gastes la que uses.

recaían sobre Jackson eran ciertas. No se ha molestado en contestarme, me ha atacado. (VER RECUADRO)

EXTERNAL GAZER

Armas: Pistola M9

Objetos: Sensor AP, cámara y cigarrillos

AB CONNECTING BRIDGE

Terroristas: Ninguno

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ninguno

Notas de Snake: Mi misión consiste en sacar una foto del "Gurlugon", según Otacon un monstruo misterioso. Al parecer Gurlugon ha sido visto en numerosas ocasiones en el puente de conexión AB.

Esta misión es realmente extraña así que ya te avisamos que puede pasar



cualquier cosa. Avanza un poco por el puente para recordar unas misiones del pasado.

MISIÓN ALTERNATIVA:

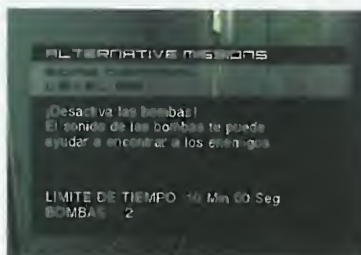
BOMB DISPOSAL/NIVEL 02

Objetivo: ¡Desactiva las bombas! El sonido de las bombas te puede ayudar a encontrar a los enemigos

Límite de tiempo: 10 Min 00 Seg

Bombas: 2

Lugar: Engine Room



Equipo: Pistola M9, pistola USP, 2 granadas *chaff*, espray refrigerante, sensor A y binoculares
Pasa por la puerta de la izquierda, baja la escalera y duerme al primer terrorista.
Al bajar la segunda escalera pulsa R1 para descubrir la primera bomba y usa el espray refrigerante para desactivarla. Acaba de bajar dicha escalera y duerme a otro terrorista.
Pasa a la zona izquierda patrullada por otros dos terroristas. Desahzate de ellos y sube hasta la pasarela más alta para poder cruzar la puerta. Pasa las taquillas y en el pasillo donde estaban



los explosivos y detonadores encontrarás la segunda bomba.

MISIÓN ALTERNATIVA:

ELIMINATION / NIVEL 06

Objetivo: ¡Acaba con todos los enemigos y llega hasta el objetivo! El disparo del enemigo es muy potente. ¡Ten mucho cuidado!

Límite de tiempo: 5 Min 00 Seg

Enemigos: 8

Lugar: Shell 1 Core

Equipo: Pistola M9, pistola USP, granada detonadora, lanzagranadas RGB6 y 2 *claymore*

Esta misión no tiene muchos secretos: debes eliminar a todos los soldados y llegar al lugar indicado. Utiliza la pistola USP porque lleva silenciador y porque





hay una caja de munición en el vestuario y otra frente al ascensor. En cuanto a los soldados dispáralos a la cabeza y ten especial cuidado con el tipo armado con la escopeta, cerca de donde aparece el punto de llegada.

CD CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 1

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ninguno

Notas de Snake: He venido al "Big Shell" para buscar a Gurlugon. Antes de nada, tengo que encontrar a Gurlugon.

Sigues en el pasado y ahora debes acabar con el guardia que mira continuamente hacia abajo antes de cruzar el puente.



STRUT C DINING HALL

Terroristas: 2

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ración, 2 granadas chaff y balas para la M9

Notas de Snake: He venido al "Big Shell" para buscar a Gurlugon. Antes de nada, tengo que encontrar a Gurlugon. Según Otacon, Gurlugon ha sido visto en numerosas ocasiones en el puente de conexión AB.

Uno de los guardias recorre el pasillo y el otro patrulla la cocina y el comedor. Deshazte de ambos antes de coger la ración que hay bajo una de las mesas. Luego busca 2 granadas chaff en el lavabo masculino y balas para la M9 en el femenino antes de pasar al siguiente puente.



BC CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 1

Cámaras: 1

Objetos: Ninguno

Duerme al terrorista que patrulla el puente y usa una granada chaff para poder cruzarlo sin ser detectado por el cypher.

STRUT B TRANSFORMER ROOM

Terroristas: 2

Cámaras: Ninguna

Objetos: Balas para la M9 y 2 granadas detonadoras

Dispara al tipo que pasea por el pasillo y abre la taquilla central para hacerte con balas para la M9. Accede a la sala de los transformadores donde se encuentra otro terrorista y 2 granadas detonadoras cerca del nodo. Luego accede al puente de conexión AB.

AB CONNECTING BRIDGE

Terroristas: 4

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ración

Notas de Snake: Esto es increíble, pero supongo que debería de sacar fotos. El mejor momento es cuando sale de la superficie. No tengo que estar ni muy cerca, ni muy lejos. Voy a sacar una foto lo suficientemente buena, como para dejar a Otacon con la boca abierta. Antes de nada recoge la ración y colócate en uno de los laterales. Equípate con la cámara y sigue los movimientos del "monstruo" acuático. Cuando emerja hazle una foto y si es bastante buena oírás como Snake dice "good". Aparecerán varios guardias con los que deberás librar un combate. Usa una granada detonadora para atontarlos mientras te refugias en la entrada de uno de los edificios. Luego duerme a todos los guardias que vengan a por ti hasta que aparezca Olga Gurlukovich.

REALIDAD VIRTUAL

Terroristas: Ninguno

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ración, libro, pentazemin, lanzamisiles Stinger, lanzagranadas RGB6, rifle de asalto M4, rifle francotirador PSG1 y munición.

Notas de Snake: Mei Ling piensa que el Gurlugon de verdad desaparecerá si lo vencemos en Realidad Virtual (RV). Pensé que su razonamiento era demasiado radical pero acabé enfrentándome a Gurlugon en RV. (VER RECUADRO)



Gurlugon

Gurlugon realiza dos movimientos básicos: intenta paralizarte para acto seguido dispararte por los ojos dos rayos explosivos. Por suerte, emite un extraño ruido al usar las ondas paralizadoras por lo que podrás esquivarlas si escuchas atentamente.

Existen dos maneras igual de efectivas de acabar con este enorme monstruo y dispones de un tiempo limitado, en concreto 5 minutos. La primera consistiría en recoger el arsenal esparcido por la zona y atacarle de la siguiente manera. Lanza un misil Stinger contra uno de sus puntos débiles para que aparezca una pequeña diana azul cuadrada: dispara continuamente con el PSG1 o el M4 hasta que pierda algo de vida. Repite dicho proceso hasta que le mates.

La otra manera es mucho más sencilla. Dentro del obstáculo cercano al lanzamisiles Stinger hay un libro. Haz que Gurlugon destruya dicho obstáculo para poder cogerlo y utiliza dicho libro para que el monstruo lo vea, se ponga a dar saltos y muera repentinamente.

MISIÓN VR:

SNEAKING - SNEAKING / NIVEL 03

Objetivo: ¡Llega hasta tu objetivo sin ser descubierto! Adivinar el comportamiento del enemigo y el uso de INTRUSIÓN son la clave del éxito

Límite de tiempo: 2 Min 20 Seg

Lugar: Realidad Virtual

Enemigos: 4

Equipo: Ninguno

Totalmente desarmado debes superar la vigilancia de los soldados y llegar al





punto de destino sin ser detectado. No resulta difícil y si no te importa arrastrarte podrás servirte de los huecos a ras de suelo para superarlos.

MISIÓN VR:

WEAPON - HANDGUN / NIVEL 03

Objetivo: ¡Destruye todos los blancos y ve hacia el objetivo! Los blancos naranjas explotan cuando son destruidos. Utilízalos para destruir blancos que haya cerca.

Límite de tiempo: 1 Min 30 Seg

Lugar: Realidad Virtual

Blancos: 43

Equipo: Pistola USP

Acierta a los blancos naranjas para que su explosión destruya a los azules

contiguos de manera que consigas un combo. Pero piensa que en esta prueba es tan importante la precisión como la rapidez. Si actúas con velocidad podrás encadenar varios combos y superar los 32.000 puntos. Éste es el mínimo necesario para poder continuar.

MISIÓN VR:

SNEAKING - ELIMINATE ALL NIVEL 05

Objetivo: ¡Acaba con todos los enemigos y llega al objetivo! Acaba con ellos saltando hacia arriba desde COLGADO o saltando encima de ellos.

Límite de tiempo: 2 Min 40 Seg

Lugar: Realidad Virtual



Enemigos: 5

Equipo: Pistola USP

Un quinteto de enemigos a eliminar con una pistola USP es una tarea realmente sencilla. Dispárales a la cabeza y si te quedas sin munición recoge la pistola M9 que hay cerca de la escalera.

Enemigos: 5

Cámaras:

Equipo: Pistola USP y pistola M9
Otra misión VR facilona. Como tus pistolas llevan silenciador no resulta nada difícil destruir las cámaras con la USP y dormir a los soldados con la M9. Llegarás a la meta sin esfuerzo.

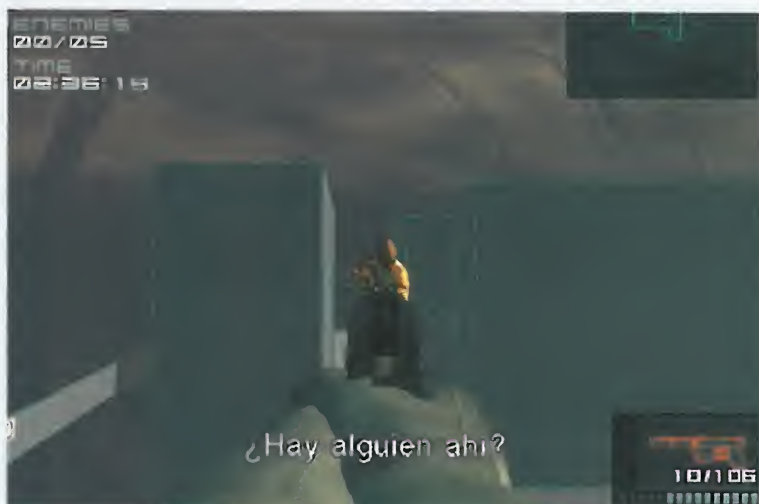
MISIÓN VR:

SNEAKING - SNEAKING / NIVEL 08

Objetivo: Llega hasta el objetivo sin ser descubierto por el enemigo o la cámara de seguridad. La misión se terminará si te descubren. Justo debajo de la cámara hay un punto ciego.

Límite de tiempo: 2 Min 40 Seg

Lugar: Realidad Virtual



suplemento especial



MISIONES ALTERNATIVAS

A partir de ahora tomarás el control de Raiden y podrás jugar varias de sus misiones. Esto ya lo puedes hacer en las Misiones Alternativas y VR así que cuando quieras continuar la historia pausa el juego y selecciona EXIT.

ARSENAL GEAR - RECTUM

Terroristas: Ninguno

Cámaras: Ninguna

Objetos: Ración y lanzamisiles Stinger

Notas de Snake: Cuando llegué a este lugar tan singular, un grupo de RAYs, enviados por Solidus, ha aparecido delante de mí. Para completar su operación, Otacon necesita más

tiempo. No tengo otra alternativa, tengo que seguir luchando contra esos RAYs. (VER RECUADROS)



Metal Gear Ray

No debes enfrentarte a un mortífero Metal Gear RAY sino que... ¡tienes que vértelas con tres a la vez! Tranquilo porque no resulta tan difícil como parece. Antes de nada, coge la ración y el lanzamisiles Stinger que hay en el centro de la plataforma y por la munición no te preocupes ya que aparecerá cuando la necesites.

Los ataques de estos bichos consisten en lanzar unos misiles que salen de sus espaldas y que emiten un silbido cuando caen, por lo que son fáciles de esquivar. También pueden utilizar la ametralladora ubicada en la boca para barrer una zona de la plataforma. Si te colocas demasiado cerca frente a alguno de ellos lanzará un rayo en línea recta. No te acerques demasiado al que se coloque en la plataforma ya que dará un pisotón y te afectará su onda expansiva. Un último ataque difícil de esquivar consiste en dos misiles teledirigidos que surgen de las rodillas. Como debes intuir el movimiento es tu mejor defensa, así que no dejes de correr ni un instante a menos que sea para disparar.

Para lograr una máxima efectividad dispara a la rodilla de uno de ellos. Dicho Metal Gear RAY inclinará su cuerpo hacia ese lado mientras abre su bocaza. Lánzale un segundo misil y se lo comerá enterito reduciéndole considerablemente su barra de energía. Cuando despaches a una de las máquinas, será reemplazada por otra. El combate llegará a su fin cuando destruyas a 8 de ellos.



Solidus Snake

Solidus utiliza tanto sus dos espadas como sus tentáculos para golpear a distancia. Su gama de ataques no termina aquí ya que deja una estela de fuego cuando se desplaza zigzagando a gran velocidad, se eleva en el aire para caer en picado contra ti y lanza proyectiles por los tentáculos si te alejas demasiado.

Para defenderte de sus ataques cuentas únicamente con... tus manos. Solidus es un consumado espadachín que detendrá sin problemas tus puñetazos frontales. Si quieres derrotarle rodéale cuando realice una estocada o te lance un tentáculo para atacarle desde un lateral o la espalda. Recoge las 2 raciones porque las necesitarás y ten en cuenta que cuando Solidus se desprenda de sus tentáculos resulta un adversario aún más temible, pero con un poco de práctica acabará sucumbiendo.



The background of the page is a stylized illustration from the game Wild Arms 3. It features two main characters: a woman with blonde hair and a white fur collar, holding a large gun, and a man with spiky green hair and a black collar, also holding a gun. The art style is anime-inspired with bold lines and a warm color palette of reds, yellows, and oranges.

WILD ARMS 3

(Tercera parte)

La aventura llega a su fin. Aquí tenéis la última parte de la guía de este soberbio juego, con todo lo que necesitáis saber para estrujarlo al máximo.

1 JUGADOR
TARJETA 35 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO PS2
EDITOR SONY
DISTRIBUIDOR UBI SOFT
PRECIO 59,95 EUROS



Disaster Earth

Movimientos

Wings of Death: ataque físico contra un objetivo

Planet Breaker: invocación idéntica a la de Grudiev, el guardián del elemento tierra

Estrategia

Planet Breaker está basado en el elemento tierra así que equipa a tus personajes con Earth Rings. Atácale con Vortex y Wind Gems para causarle el doble de daño o utiliza la invocación del medium Gale Claw si te encuentras en apuros.

Recompensa

10.000 puntos de experiencia
0 Gella



Disaster Luck

Movimientos

Wings of Death: ataque físico contra un objetivo

Unlucky Shot: invocación idéntica a la de Chapapanga, el guardián de la suerte

Estrategia

Este tipo no posee debilidades elementales así que concéntrate en dispararle con uno o dos personajes mientras que el resto se dedica a curar los efectos de sus ataques y preparan al grupo con Permanence y Protect. Al derrotarlo evolucionará a Tiamat y enseguida tendrás que luchar contra él, sin recuperar los HP pero manteniendo los hechizos de protección que hayas lanzado.

Recompensa

0 puntos de experiencia
0 Gella



Tiamat

Movimientos

Final Disaster: sucesión de invocaciones de los "disaster" que no hayas derrotado

Estrategia

Este tipo solo tiene un ataque llamado Final Disaster pero... ¡menudo ataque! En cada turno lo utiliza y consiste en una sucesión de TODAS las invocaciones de los Disaster que no hayas derrotado. Es decir empezará con Assault Tide, seguirá con Vapor Blast, Merciless Queen, Augoeldes, High-Speed Ripper, Planet Breaker y acabará con Unlucky Shot. Y te repetimos, TODO ello en cada turno. Pero si nos hiciste caso la cosa no será para tanto ya que por cada Disaster que haya caído contará con una invocación menos, de manera que su Final Disaster puede quedar reducido a un patético Unlucky Shot. Si has pasado de todo y has preferido enfrentarte a él en su máximo esplendor más vale que tus personajes estén protegidos contra todos o la mayoría de estos elementos: agua, fuego, luz, viento y tierra. Para Merciless Queen y Unlucky Shot no hay protección que valga así que procura curar a tus personajes cada uno o dos turnos.

Recompensa

30.000 puntos de experiencia
0 Gella

Al derrotarla el castillo se destruirá en 10 segundos, tiempo insuficiente para escapar... a menos que utilices el Exodus Orb.

SACRIFICIAL ALTAR

Objetos importantes: Ninguno

Objetos secundarios: Ninguno

El grupo reaparece junto a los desfilicidos familiares de Gallows. Cuando puedas abandona el lugar y dirígete al Ark of Destiny.

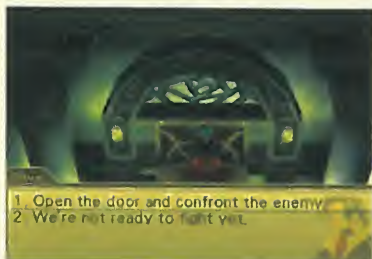
ARK OF DESTINY

Jefes: Beatrice y Nega Filgaia (1-10 formas)

Objetos importantes: Ninguno

Objetos secundarios: Ninguno

Nada más entrar se iniciará una secuencia de vídeo en la que los Schroedinger y Lamium protegen a los protagonistas. Finalmente se produce el enfrentamiento final con la demoníaca Beatrice. (VER RECUADROS)



1. Open the door and confront the enemy.
2. We're not ready to fight yet.

Hayas derrotado o no a todos estos jefes opcionales, si quieres avanzar en el juego sube la escalera del vestíbulo y pasa por la puerta grande. Avanza por el pasillo de las **gemas naranjas** y al examinar la puerta acepta la confrontación. Cuando se abra pasa por ella y lucha contra el "desastre" de la suerte. (VER RECUADROS)



Pasa por la puerta del frente, recorre el pasillo y usa la Dream Key en la puerta del final.

¡AVISO IMPORTANTE!

Ésta es la última ocasión que tienes para guardar la partida.

Charla con Beatrice hasta que al final se enfade y tengas que luchar contra ella. (VER RECUADRO)



Beatrice

Movimientos

Dark Matter: materia corrosiva oscura que inflige daño elemental de oscuridad

Nightmare: ataque especial contra varios objetivos que además provoca sueño (sleep)

Feeble Mind: reduce la defensa mágica (MGR) de varios objetivos

Estrategia

No te asustes que no hay para tanto si sigues nuestros consejos. Haz que Gallows realice la combinación Extension + Reflect (y luego Extension + Permanence) para que Dark Matter y Feeble Mind reboten contra el escudo mágico de tus personajes. De esta manera Beatrice irá matándose a sí misma poco a poco y sólo tendrás que preocuparte de su ataque especial Nightmare que aparte de hacer algo de daño provoca sueño. Para acelerar algo las cosas provócale la debilidad elemental a la oscuridad con Weaken y atácale con Dark Matter y Dark Gems.

Recompensa

0 puntos de experiencia
0 Gella



Beatrice (2ª forma)

Movimientos

Dark Matter: materia corrosiva oscura que inflige daño elemental de oscuridad

Nightmare: ataque especial contra varios objetivos que además provoca sueño (sleep)

Feeble Mind: reduce la defensa mágica (MGR) de varios objetivos

Estrategia

Repite la misma estrategia que en el combate anterior y ya verás lo pronto que acabas con ella. Al derrotarla invocará a Nega Filgala quien evoluciona varias veces tal y como te explicamos en los siguientes recuadros.

Recompensa

0 puntos de experiencia
0 Gella



Negafilgaia (2ª forma)

Movimientos

Tranquillizer: ataque contra un objetivo que provoca parálisis

Reset: reinicia la batalla en curso

Estrategia

Haz lo siguiente contra esta especie de caracola incrustada en una cáscara de huevo: utiliza Copy Ability para agenciarte su Tranquillizer y en el siguiente turno úsalo contra él para paralizarlo. De esta manera evitarás que reinicie el combate con su odiosa habilidad Reset y podrás atizarle de lo lindo sin que pueda hacer nada para evitarlo.



Negafilgaia (3ª forma)

Movimientos

Slimy Touch: ataque físico contra un objetivo

The core is exposed!: al final del turno ataca a quienes le hayan dañado

Estrategia

Esta babosa azul es inmune a los ataques físicos así que límitate a usar hechizos elementales contra ella y si le añades alguna debilidad con Weaken pues mucho mejor.



Negafilgaia (4ª forma)

Movimientos

Caloric Sphere: arroja un abrasador núcleo de calor contra un objetivo

Hydro Launcher: ataque elemental de agua contra un objetivo

Sky Twister: ataque elemental de viento que desencadena un tornado

Rock Gazer: ataque elemental de tierra que fragmenta a su objetivo con trozos de roca

Current Spark: derriba a un objetivo con rayos

Arctic Lance: ataque elemental de hielo que congela la humedad ambiental

Bright Blast: purga la oscuridad con una explosión de luz purificadora

Screaming Mad: ataque elemental de oscuridad de negativa energía infernal

Estrategia

Estos cuatro lagartos poseen un curioso sistema de protección. Cada uno posee una debilidad elemental que al principio son (y en este orden) fuego, agua, tierra y luz. Además, sus ataques están basados en el elemento contrario. Pero si a cualquiera de ellos le lanzas un hechizo elemental modificará inmediatamente su debilidad por la contraria y lo mismo pasará con su ataque. Ejemplo: si al primero le atacas con Cremate para aprovecharte de su debilidad al fuego enseguida la modificará por la debilidad al hielo y se fortalecerá contra el fuego. Así, el siguiente ataque que realices debería ser Refrigerate, luego Cremate, Refrigerate, etc.



Negafilgaia (5ª forma)

Movimientos

Hyper: dobla el daño de los ataques físicos (ATT) de varios objetivos

Fragile: reduce la defensa física (ATT) de varios objetivos

Stampede: ataque físico contra un objetivo

Critical Heal: recupera bastantes HP (3.000-6.000) de varios objetivos

Estrategia

En el primer turno uno de ellos lanza Hyper sobre él y su compañero mientras que el otro usa Fragile contra todo tu grupo. Usa Eraser sobre el primero para eliminar su ataque mejorado y Extensión + Reflect para evitar los efectos de Fragile. Los dinosaurios estúpidos volverán a repetir la misma operación en el segundo turno y en los que uses Eraser. Aprovecha esta circunstancia y atácales con el resto de personajes aunque debes evitar lanzar hechizos contra el segundo de los dinosaurios ya que posee la habilidad Reflect que no se puede eliminar con Eraser.





Negafilgaia (6ª forma)

Movimientos

Crusher Joe: ataque físico contra un objetivo
Tear Outlet: ataque especial que causa daño a varios objetivos
Arcana Disaster: lanza sobre un objetivo todos los ataques elementales básicos

Estrategia

Otro bicho curioso. En el primer turno es débil (weakness) a todos los elementos, pero en cuanto recibe un ataque de un elemento perderá la debilidad contra dicho elemento. Un segundo ataque elemental de ese tipo hará que el próximo sólo le dañe la mitad (halved) y un tercero lo hará resistente (resistant).

Por otro lado, su Arcana Disaster es una sucesión de todos los ataques elementales básicos en este orden: Petrify, Pressure, Refrigerate, Cremate, Vortex, Inspire, Spectre y Dark Matter. Para evitar sus daños equípate con anillos, o aún mejor, mantén Reflect del combate anterior con Permanence para que se lleve él mismo el daño. Y cuando se haya hecho resistente a todos los elementos, o antes, atácale con disparos o magia no elemental.



Negafilgaia (7ª forma)

Movimientos

Mighty Swing: ataque físico contra un objetivo
Reset: reinicia la batalla en curso

Estrategia

En esta nueva forma Negafilgaia se comporta frente a los hechizos como su forma anterior: débil (weakness) a todos los elementos al principio, pero en cuanto recibe un ataque de ese elemento perderá la debilidad, un segundo ataque elemental de ese tipo hará que el próximo sólo le dañe la mitad (halved) y un tercero lo hará resistente (resistant). Pero como no lanza hechizos no rebotarán en la barrera mágica de tus personajes. Dispara con el personaje que tenga el gear Violator y usa Finest Arts en cuanto pueda para evitar que reinicie el combate.



Negafilgaia (8ª forma)

Movimientos

Ars Magna: ataque especial del elemento oscuridad contra varios objetivos
Sacrifice: uno de los Spirit Servant ocupa su lugar cuando le ataquen
Blessing of the Planet's Life Force: resucita a los dos Spirit Servant
Dreaming (SS): no hacen nada
Hyperion Blaster (SS): ataque especial contra un objetivo

Estrategia

En esta forma le acompañan dos Spirit Servant (SS) quienes, a pesar de no ser muy fuertes, son bastante devotos y ocuparán el lugar de Negafilgaia cuando sea el objetivo de tu ataques. Para empeorar las cosas deberías saber que el primero es inmune a los ataques físicos y el segundo a los mágicos. Además, cuando te cargues a ambos Spirit Servant, Negafilgaia los resucitará. Protégete con Dark Rings contra el Ars Magna de Nega Filgaia y lánzale Decelerate. Así, cuando mates a sus dos sirvientes dispondrás de más tiempo para atacarle.



Negafilgaia (9ª forma)

Movimientos

Fatima's Miracle: ataque especial del elemento luz contra varios objetivos
Sacrifice: uno de los Messenger se sacrifica por su ama y ocupa su lugar cuando le ataquen
Blessing of the Planet's Life Force: resucita a los dos Messenger
Dreaming (M): no hacen nada
Hyperion Blaster (M): ataque especial contra un objetivo

Estrategia

En este combate debes seguir la misma táctica que en el anterior pero cambiando los Dark Rings por Light Rings y teniendo en cuenta que los Messenger son más duros que los Spirit Servant.





Negafilegia (10ª forma)

Movimientos

Oricoflamagus Formation: invoca a un tentáculo llamado Oricoflamagus (O)

Matricaria Formation: invoca a un tentáculo llamado Matricaria (M)

Krukmer Formation: invoca a un tentáculo llamado Krukmer (K)

Vanda Formation: invoca a un tentáculo llamado Vanda (V)

Sediment of the Styx (O): ataque especial de los elementos agua y oscuridad contra varios objetivos

Hrimthurs's Eternal Ice Wall (M): ataque especial de los elementos hielo y tierra contra varios objetivos

Apocalypse's Thunderclap (K): ataque especial de los elementos luz y rayo contra varios objetivos

Tsohanoai's Solar Wind (V): ataque especial de los elementos fuego y viento contra varios objetivos

Seyfert Microcosm: ataque especial no elemental contra varios objetivos

Estrategia

En su última forma Negafilegia puede convertirse en un enemigo terrible si no actúas con rapidez. Cada turno que pase se irá haciendo más fuerte y peligroso tal y como te mostramos a continuación.

•Primer turno: sufre debilidad a todos los elementos aunque al final del turno invoca al tentáculo Oricoflamagus, recupera algunos HP, aumenta su MAG y pierde la debilidad al agua y a la oscuridad.

•Segundo turno: Oricoflamagus usa Sediment of the Styx mientras que Negafilegia invoca al tentáculo Matricaria, recupera algunos HP, aumenta su DEF y pierde la debilidad al hielo y a la tierra.

•Tercer turno: Oricoflamagus usa Sediment of the Styx, Matricaria usa Hrimthurs's Eternal Ice Wall mientras que Negafilegia invoca al tentáculo Krukmer, recupera algunos HP, aumenta su MGR y pierde la debilidad a la luz y al rayo.

•Cuarto turno: Oricoflamagus usa Sediment of the Styx, Matricaria usa Hrimthurs's Eternal Ice Wall, Krukmer usa Apocalypse's Thunderclap mientras que Negafilegia invoca al tentáculo Vanda, recupera algunos HP, aumenta su RFX y pierde la debilidad al fuego y al viento.

•Quinto turno y posteriores: Negafilegia usa Seyfert Microcosm, Oricoflamagus usa Sediment of the Styx, Matricaria usa Hrimthurs's Eternal Ice Wall, Krukmer usa Apocalypse's Thunderclap y Vanda usa Tsohanoai's Solar Wind.

Tremendo, ¿no? Para resistir con garantías todo lo que se te viene encima a partir del segundo turno deberías proteger a tus personajes contra TODOS los elementos y aún así el Seyfert Microcosm de Negafilegia les dañaría. Por suerte, cada vez que pierde un tentáculo (aunque sólo durante dos turnos) recupera las debilidades elementales correspondientes y pierde la mejora.

Pero no dejes que la cosa se alargue tanto porque las pasarás canutas. Concentra en el cuerpo, es decir Negafilegia, todos tus ataques desde el principio y en cuanto el personaje equipado con Violator tenga ocasión recurre a **Finest Arts**. ¡Y sobre todo, con lo que has trabajado ni se te ocurra olvidarte de robarle la valiosísima **EX FILE KEY**! No tendrás otra oportunidad



ANEXO

Aquí encontrarás la información necesaria para completar con éxito todas las tareas opcionales, o *side quests*. Consulta los requisitos de cada apartado para saber a partir de qué momento puedes llevarlas a cabo, aunque sería mejor que las intentases completar como muy tarde justo después de entrar en Nightmare Castle, cuando obtienes el Exodus Orb.

LA BÚSQUEDA DE MARTINA

Requisitos

Habla con Martina en el *saloon* Horse Thief de Claiborne

En qué consiste

Esta niña está preocupada por la desaparición de su madre y se dispone a buscarla por todo el mundo. Habla con ella cuando la veas en los lugares que te mostramos a continuación y al final te obsequiará con una **EX File Key**.



01. Saloon Horse Thief de Claiborne
02. Andén de la estación de Westwood
03. Saloon The Rolling Stone de Little Rock
04. Little Twister
05. Casa de Cheville en Humprey's Peak
06. Al lado del pozo de Humprey's Peak
07. Saloon Bell Starr de Jolly Roger
08. Ballack Rise
09. Dormitorio del saloon de la posada de Laxisland junto a su madre enferma. Ve hasta Humprey's Peak y habla con Cheville
10. Dormitorio del saloon de la posada de Laxisland junto a su madre enferma y Cheville
11. Dormitorio del saloon de la posada de Laxisland junto a su madre recuperada y Cheville
12. Saloon Horse Thief de Claiborne



GUNNER'S HEAVEN

Requisitos

Necesitas el Sandcraft para llegar.

Lugar

X:2025 Y:15925

En qué consiste

Habla con Ortega para participar en una competición de diversas categorías en cada una de las cuales debes vencer a cinco tandas de monstruos en una cantidad máxima de turnos. No conseguirás puntos de experiencia ni gema de los monstruos que derrotas pero sí importantes, y en ocasiones imprescindibles, objetos. Información adicional: Para enfrentarte a Emperor Marduk supera la Master League, sube al despacho y charla con el tipo que allí se encuentra. Cuando lo hayas derrotado habla con Ortega y acepta su reto para luchar contra Bad News.



MILLENNIUM PUZZLES

Requisitos

Tras derrotar al monstruo Diobarg regresa a la estación Dune Canyon y charla sobre los puzzles con el taquillero Simon. A partir de ese momento puedes buscar los Millennium Puzzles. No es obligatorio pero sí recomendable seguir el siguiente orden para resolverlos.

En qué consiste

Accede al vestíbulo del edificio y toca la gema blanca para ser teletransportado a la sala del puzzle. Tienes que mover los bloques de colores hasta

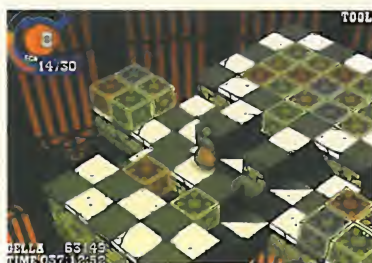
hacerlos desaparecer y esto se consigue al hacer que dos o más del mismo color se toquen. Cuando resuelvas uno regresarás al vestíbulo y encontrarás un cofre con una recompensa.

Nº	Coordenadas
Dificultad	Recompensa
#1	X:20500 Y:10500
1/5	Cait's Boots
#2	X:7320 Y:21300
1/5	Amulet
#3	X:1000 Y:24900
1/5	Pocketbook
#4	X:24890 Y:22250
2/5	Growth Egg
#5	X:22550 Y:10275
2/5	Holy Grail
#6	X:19250 Y:16000
2/5	Duplicator
#7	X:21425 Y:19975
2/5	Weather Vane
#8	X:8500 Y:8825
3/5	LVL Apple
#9	X:20725 Y:13400
3/5	LVL Apple
#10	X:16025 Y:18950
3/5	Tracker
#11	X:7675 Y:15900
3/5	Weather Vane
#12	X:25000 Y:14725
3/5	Pocketbook
#13	X:13100 Y:2750
3/5	Lion Shield
#14	X:21375 Y:5800
4/5	Teleport Orb
#15*	X:4500 Y:18300
4/5	10 Gall Hat
#16	X:14350 Y:10300
4/5	10 Gall Hat
#17	X:4425 Y:13800
4/5	Arctic Blade
#18	X:9350 Y:13725
5/5	Migrant Seal
#19	X:11625 Y:9125
5/5	Wambrace
#20**	X:7125 Y:12300
5/5	Gunster Sign

*Para acceder a la zona donde se encuentra el Millenium Puzzle #15 tienes que volver a recorrer el Nidhogg Pass ya que Lombardia no puede aterrizar en el bosque y no hay ninguna ciudad cercana a la que puedas llegar gracias al Teleport Orb.

**Para acceder a la zona donde se encuentra el Millenium Puzzle #20 tienes que ir a la estación de Southfarm (X:18950 Y:1000) y comprar un billete

para East Highlands. Cuando aparezca el tren charla con el revisor Tony para que te comente algo sobre unas extrañas desapariciones. Llegarás a la estación fantasma de Sunset Peak así que cuando quieras regresar tras completar este puzzle más vale que utilices el Teleport Orb.



EL DESAFÍO DE LOS AURIUCH

Requisitos

Sólo podrás activar esta tarea opcional a partir del Capítulo 3 y tras visitar la Dissection Facility

Lugar

Den of Miasma (X:11970 Y:16950)

En qué consiste

Avanza y pasa por la puerta del fondo. Continúa por la siguiente sección de cueva y pasa por al lado del cofre abierto y sigue por la próxima puerta. Destruye con una bomba las rocas de la derecha y pasa por la puerta que hay tras ellas. Cruza la pasarela y la siguiente puerta. Destruye a las babosas azules para poder continuar y recoge las gemas blancas si lo deseas. Avanza por la otra pasarela, elimina a un trío de babosas azules que interceptan tu paso y pasa por la puerta de la derecha. Pasa por la puerta de enfrente y donde se encuentran los dos cofres abiertos y el archivo holográfico utiliza el Kramer Dolls de Gallows para enfrentarte a un cuarteto de pequeños seres llamados Auriuch. Tras derrotarlos recibirás un aviso: los Auriuch piensan vengarse y podrás encontrar a 99 grupos de ellos en cualquier mazmorra (dungeon) de Filgaia. Te conviene saber que se irán



haciéndose más fuertes a medida que los vayas derrotando.



LA INVASIÓN ALIENÍGENA

Requisitos

A partir del capítulo 3, tras haber perdido el Teardrop en manos de los profetas en Ruins of Memory, charla en Laxisland con un chalado llamado Roswell.

En qué consiste

Roswell te ordena expulsar de Filgaia a los alienígenas que pretenden invadirla. La fuerza alienígena está compuesta por 16 Telepath Towers, varios áliens llamados Creeping Chaos y Silent Chaos, unos cuantos UFO que viajan por la arena, otros UFO que vuelan y la Mothership.



Telepath Towers

Estos alienígenas forman tríos, excepto en el caso de la #0 que es individual, y todos cuentan con un ataque normal llamado Hyperion Blaster y uno o más ataques que provocan estados alterados. Las encontrarás sin dificultad en estas coordenadas y podrás llegar a ellas gracias a Lombardia aunque con algunas excepciones:

#10 andando o a caballo



#12 a caballo

#14 con el Sandcraft, tras destruir con los misiles de Lombardia la roca que obstruye la cueva

#0 con el Sandcraft y destruir las otras 15

Nº	Coordenadas
EXP	Ataques alteradores de estado
#1	X:16660 Y:18160
9.000	Numb Light (NuLi) provoca amnesia
#2	X:4930 Y:15150
10.500	Noxious Stream (NoSt) provoca disease
#3	X:10080 Y:16300
12.000	Harmful Wave (HaWa) provoca envenenamiento
#4	X:6580 Y:9650
13.500	Hypnotizer (Hy) provoca sueño
#5	X:900 Y:22650
15.000	Melancholic Ray (MeRa) provoca misery
#6	X:9050 Y:5525
16.500	Tranquilizer (Tr) provoca parálisis
#7	X:20850 Y:7675
18.000	Malice Grace (MaGr) provoca glass
#8	X:12950 Y:15625
19.500	Psychedelicor (Ps) provoca confusión
#9	X:24900 Y:11825
21.000	Evil Glance (EvGl) provoca bronze
#10	X:24200 Y:8350
22.500	Radious Breath (RaBr) provoca fallen
#11	X:13925 Y:1300
24.000	NuLi / NoSt
#12	X:22400 Y:22600
25.500	HaWa / Hy
#13	X:6800 Y:22100
27.000	MeRa / Tr
#14	X:15400 Y:4800
28.500	NuLi / NoSt / HaWa
#15	X:5900 Y:12900
30.000	Hy / Tr / Ps / EvGl / RaBr
#0	X:15550 Y:2500
32.000	Todos





Creeping Chaos

Para que aparezcan estos curiosos alienígenas debes derrotar un mínimo de 5 Telepath Towers. A partir de entonces los encontrarás esparcidos por cualquier zona exterior de Filgaia. Cuando hayas derrotado a 15 Telepath Towers ve a los Silent Chaos quienes sólo se diferencian de sus hermanos por el color y por la cantidad de experiencia (30.000) y de gella (30.000) que proporcionan al final del combate.

Movimientos

Direct Voice: ataque contra un objetivo que provoca confusión

Human Experimentation: ataque contra un objetivo que provoca enfermedad, parálisis y envenenamiento

Arc-en-Ciel: ataque especial contra varios objetivos que provoca amnesia, envenenamiento, enfermedad, miseria, sueño, confusión y parálisis.

Estrategia

Pese a que puede parecer una locura es muy recomendable enfrentarse a estos aliens ya que es una forma de subir rápidamente de nivel si lo haces bien preparado. Estos alienígenas provocan hasta siete estados alterados por lo que debes proteger a todos tus personajes con los gear correspondientes. Si sigues este consejo, siempre que un Creeping Chaos utilice Arc-en-Ciel multiplicarás por 0,7 los puntos de experiencia obtenidos al final del combate. Y si dejas que te ataque la suficientes veces conseguirás multiplicarlos por 9,9 consiguiendo un total de 99.000 puntos de experiencia por cada Creeping Chaos derrotado.

Recompensa

10.000 puntos de experiencia
10.000 Gella



UFO y Mothership

Para que aparezcan los UFO que se desplazan por la arena debes derrotar a un mínimo de 6 Telepath Towers, siendo una de ellas la #14. Desplázate con el Sandcraft para encontrártelos en cualquier lugar y para derrotarlos bastará con que estés equipado con el Ark Smasher y utilices una sola vez la habilidad de fuerza "Fire all ammo at once".

Para que aparezcan los UFO voladores debes destruir a 5 UFO con el Sandcraft. Desplázate con Lombardía para encontrártelos en cualquier lugar y lucha contra ellos consultando la sección "Combates aéreos".

Para que aparezca Mothership debes derrotar a todas las Telepath Towers y a varios Ufo Voladores. Desplázate con Lombardía para encontrártela y lucha contra ella consultando la sección "Combates aéreos". Al derrotarla obtendrás una nueva EX File Key, y los alienígenas abandonarán el planeta Filgaia.

EXPLORACIÓN DE FILGAIA (100%MUNDO)

Requisitos

Disponer de Lombardía como vehículo

Lugar

Humprey's Peak

En qué consiste

Tras cruzar el puente de la entrada del pueblo hay a la izquierda una escalera que permite bajar al sistema de alcantarillado y justo debajo de dicho puente hay un pasaje secreto al final del cual se encuentra Uncle Gob. Charla con él para que te mande explorar Filgaia. Montado en Lombardía vuela por todos los territorios de manera



que las zonas oscuras del mapa queden iluminadas. En cualquier momento puedes visitar a Uncle Gob para conocer qué porcentaje del territorio has explorado. Cuando hayas alcanzado un 100% te entregará una EX File Key.



THE ABYSS

Requisitos

Cuando consigas a Lombardia ya puedes visitarlo, e incluso es obligatorio hacerlo para conseguir el Dragon Idol.

Lugar

X:25200 Y:10250

En qué consiste

Este sitio tiene 100 pisos y una vez entras en él no puedes guardar la partida ni puedes salir a menos que utilices el Exodus Orb o los teletransportadores de los niveles 10, 30, 60 o 100. En cada piso hay cinco gemas azules que debes recoger para activar el transportador que te baja al siguiente piso.

Recomendación

Como los encuentros con monstruos son bastante frecuentes y a medida que te internes aparecerán bichos más y más fuertes te recomendamos cumplir estos requisitos si quieres escapar vivo: nivel de experiencia de 90 o superior, un mínimo de 17 Migrant Seals, anillos que protejan contra todo tipo de ataques elementales, toneladas de Potion Berries o Mega Berries, al menos 30 Full Carrots, el gear Violator y mucho tiempo libre. Más vale prevenir...

Jefes del abismo

Ten en cuenta que al activar el trans-



portador de algunos niveles, justo los que te permiten salir al exterior, te encontrarás con poderosos jefes.

OBJETOS Y COFRES OCULTOS

En la guía te explicamos dónde encontrar la mayoría de cofres y objetos siguiendo una trayectoria lógica y lineal. Pero a veces es conveniente revisar algunos lugares para encontrar ítems gracias a las herramientas y objetos localizadores obtenidos con posterioridad. Hemos elaborado esta sección para que no te dejes nada por el camino.

ANIMALES X OBJETOS

Requisitos

Necesitas la herramienta Radar de Jet y la herramienta Changecrest de Virginia.

En qué consiste

Te habrás fijado que en algunos pueblos el radar de Jet señala como objetos a algunos animales. Lo que puede parecer un error no lo es ya que en cuanto consigas el Changecrest de Virginia.

Lugar

Baskar Colony
Jolly Roger
Claiborne
Little Twister
Little Rock
Ark of Destiny
Boot Hill
Laxisland
Ballack Rise
The Secret Garden
Greenlodge

Animal/Objeto

Gallo/Full Carrot
Gato/Tiny Flower
Gallina/Potion Berry
Cuervo/Growth Egg
Gato/Nectar
Bombur/Missanga
Gallo/Big Grab Bag
Perro/Holy Root
Pájaro/LVL Apple
Paloma/Ambrosia
Pájaro/Magic Candle

TESOROS DEL DESIERTO

Requisitos

Necesitas el Item Scope que conseguirás al superar la Novice League de Gunner's Heaven y también es recomendable tener el Sonar Kit que obtendrás al superar la Journeyman League.

En qué consiste

Gracias al Item Scope podrás encon-

trar los objetos que te mostramos a continuación cuando escanees en el exterior de Filgaia. La búsqueda será más llevadera con el Sonar Kit ya que con dicho aparato aparecerán puntos de colores en el mapa marcando la localización de objetos enterrados.

Objeto	Coordenadas
Ambrosia	X:18660 Y:14700
Big Grab Bag	X:6400 Y:13925
Big Grab Bag	X:8575 Y:14725
Big Grab Bag	X:15100 Y:16900
Booster Kit	X:13170 Y:25054
Duplicator	X:1850 Y:15810
Duplicator	X:9250 Y:18925
Duplicator	X:13210 Y:11870
Duplicator	X:15100 Y:3200
Duplicator	X:17300 Y:2300
Duplicator	X:25175 Y:17600
Full Carrot	X:13000 Y:14700
Gella Card	X:8625 Y:11050
Gella Card	X:15500 Y:8400
Gella Card	X:19850 Y:8500
Gimel Coin	X:3975 Y:23050
Gimel Coin	X:21375 Y:14100
Gimel Coin	X:23980 Y: 7220
Lucky Card	X:18160 Y:24670
Migrant Seal	X:7550 Y:7900
Migrant Seal	X:7575 Y:13725
Migrant Seal	X:6530 Y:11250
Migrant Seal	X:15900 Y:18175
Migrant Seal	X:22850 Y:9275
Name Tag	X:8350 Y:12050
Name Tag	X:18850 Y:2300
Name Tag	X:20600 Y:11935
Tiny Flower	X:17570 Y:16830



COFRES QUE SE RESISTEN

Requisitos

Conseguir las herramientas necesarias.

En qué consiste

En una primera visita a ciertos lugares no podrás acceder a algunos cofres porque para llegar hasta ellos necesitarás ciertas herramientas que se obtienen con posterioridad. A continuación te explicamos qué es lo que tienes que hacer para no dejarte ningún cofre sin abrir.

· En el piso 004 de Fortune Gear hay

una grieta en la pared que puedes hacer más grande con una bomba. Detrás encontrarás una habitación con con dos cofres que almacenan un **Gimel Coin** y 2 **Gella Card**, y un cofre sellado mágicamente que guarda un **Migrant Seal**.

· En **Doomed to Obscurity** (X:24000 Y:16100) escala la pirámide por el exterior, pasa por la puerta que abrió Jet con el boomerang al principio de su prólogo y utiliza el **Steady Doll** para abrir el cofre que contiene un **Migrant Seal**.

· En el piso 011 de **The Unclean Mark** utiliza los **Mighty Gloves** de Clive para colocar el bloque sobre el interruptor del suelo para abrir una puerta. Pasa por ella para encontrar cuatro cofres que contienen un **Duplicator**, un **Name Tag**, un **Grab Bag** y un **Elder Record**.

· En el piso 013 de **Sand Canal** salta con las **Radikal Sneakers** sobre el interruptor del suelo para abrir la puerta que conduce a la habitación donde encontrarás un cofre con un **Grab Bag** y otro cofre sellado mágicamente que almacena un **Nine Lives**.

· En **Little Rock** gracias al **Galecrest** puedes llegar al cofre de los andamios que contiene un **Migrant Seal**.

· Llega al piso 011 del **Fallen Sactuary** y transforma una de las gemas naranjas en un bloque. Colócalo sobre el interruptor del suelo para abrir una puerta. En la habitación hallarás dos cofres normales que contienen un **Migrant Seal** y un **Mini Carrot** mientras que el cerrado mágicamente guarda un **Ambrosia**.

· En el sótano del **Ark of Destiny** hay muralla de bloques naranjas que puedes transformar en gemas gracias al **Changecrest**. De esta manera accederás a tres puertas selladas mágicamente tras las que hay un varios cofres con un **LVL Apple**, un **Tiny Flower**, un **Holy Root** y un **Big Grab Bag** y un cofre sellado mágicamente con un **Growth Egg**.

· Llega al piso 005 de **The World's Footprint** y usa el **Changecrest** contra el bloque naranja. Mueve el otro bloque y usa un **duplicator** para abrir la puerta. Entra en la sala para encontrar dos cofres que almacenan un **Big Grab Bag** y un **Migrant Seal**.

MIMIR'S WELL

Requisitos

Podrás acceder a este lugar a partir



del capítulo 4 y sólo tras haberlo visitado en una secuencia de vídeo.

Lugar

X:450 Y:19525

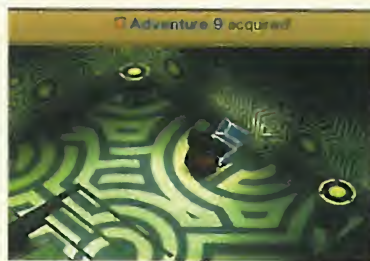
En qué consiste

Accede al pasillo de enfrente y en el lado derecho verás dos habitaciones con un cofre cada una que almacenan 3 **Name Tag** y 30.000 **Gella**.

Pasa al segundo pasillo que tiene dos habitaciones en el lado izquierdo. Entra en la primera, mueve los bloques para crear un camino hasta el cofre y ábrelo para conseguir un **Duplicator**. Abre la puerta sellada mágicamente de la segunda habitación y examina el cofre para obtener un **Migrant Seal**.



En el tercer pasillo verás dos puertas selladas mágicamente en el lado derecho. Tras la primera, mueve los bloques para crear un camino hasta el cofre y ábrelo para conseguir el **Adventure 9**. En la segunda tienes que hacer lo mismo para alcanzar los cofres que albergan un **Holy Root** y un **Tiny Flower**. Introduce la contraseña "TOMORROW" en la consola y pasa por la puerta cuando se abra. Abre los cofres para obtener un **Full Libra** y un **Full Carrot**.



LAS EX FILE KEY

Estos objetos no tienen una utilidad concreta en el juego y sólo cuando lo acabes sabrás para qué sirven. Tras los créditos finales podrás crear en la **Memory Card** un archivo llamado **EX File**. Cárgalo y aparecerá una pantalla con tus estadísticas además de la cantidad de **EX File Keys** que hayas conseguido. Gracias a ellas podrás desbloquear diversas opciones que a continuación te mostramos:

Por 1 EX File Key puedes ver las estadísticas con las que los personajes finalizaron el juego.

Por 2 EX File Keys puedes comenzar una nueva partida manteniendo los niveles de experiencia de tus personajes y la **Gella** acumulada. Además tendrás en tu inventario 10 **Heal Barries**, 10 **Gimel Coins** y el gear **Sheriff Star**.

Por 4 EX File Keys puedes ver todas las películas que aparecen al abandonar el juego.

Por 8 EX File Keys puedes ver todas las películas que aparecen al cargar una partida guardada.



En total hay 15 llaves. En el siguiente listado te indicamos cómo conseguir todas y cada una de ellas:

01. Mejora (breeding) al máximo todas las plantas para que te la entregue **Florina** en **The Secret Garden**.

02. Completa la búsqueda de **Martina** para que te la entregue la propia niña en el saloon **Horse Thief** de **Claiborne**.

03. Completa la exploración de **Filgaia** para que te la entregue **Uncle Gob** en **Humphrey's Peak**.

04. Tras atravesar **Nidhogg Pass**, y con el **Item Scope** en tu poder, escanea el bosque en las coordenadas X:5825 Y:17725.

05. Completa los 20 **Millennium Puzzle** para que te la entregue **Simon**, el taquillero de la estación de **Dune Canyon**.

06. Derrota por segunda vez a **Balal Quo Naga**.

07. Derrota a **Mothership**, la nave



nodriza de los alienígenas.

08. Derrotar a la segunda forma de Ragu O Ragla en el nivel 100 de The Abyss

09. Derrotar a Bad News en Gunner's Heaven

10. Derrotar a Black Box en Fortune Gear

11. Chócate contra el reloj de la estación Sunset Peak

12. Cómprala en el Black Market de Little Twister

13. Derrota a los 100 grupos de Auriach

14. Cuando tengas los 10 Adventure ve a la casa de Clive en Humprey's Peak y haz que dicho personaje charle con su mujer para que ésta le entregue el Adventure 11. Luego léeselo a su hija y dialoga con ella para que te la entregue.

15. Debes Robársela a la última forma de Negafilgaia



JEFES OCULTOS

No es necesario derrotar a estos jefes para finalizar el juego pero sí resulta recomendable por la gran cantidad de puntos de experiencia y gella que suelen proporcionar. Además algunos te recompensarán con objetos únicos de incalculable valor. En cada recuadro encontrarás la información habitual además de dónde encontrarlos y qué debes hacer para poder luchar contra ellos.



Lolithia

Lugar

Mimir's Well (piso 008)

Requisito

Introduce la contraseña "emeth" en la consola

Movimientos

Freezing Zone: aumenta la efectividad de la magia elemental basada en el hielo

Cold Sleep: ataque físico contra un objetivo que además provoca sueño (sleep)

Avalanche: ataque elemental de hielo contra un objetivo

Cocytus: ataque elemental de hielo que arroja a sus enemigos a un infierno helado

Estrategia

Como con este jefe sólo se puede luchar casi al final del juego, tus personajes probablemente contarán con un nivel de experiencia tan elevado que vencer a Lolithia será un juego de niños.

Equipa a tus personajes con Ice Rings o protégelos con Protect para minimizar los daños de sus ataques. Tampoco estaría mal que previnieses a todos contra el sueño con Alarm Clocks o con el hechizo Status Lock. Antes de atacarle haz que Gallows que le lance la combinación Weaken + Fire y luego hechice a todo el grupo con Expansion + Attachment + Fire. Los disparos de Jet y Clive resultarán demoledores.

Recompensa

27.000 puntos de experiencia

30.000 Gella

1 Ice Ring



Balal Quo Naga

Lugar

X:5500 Y:4750

Requisitos

Disparar un misil con Lombardia contra el círculo de rocas situado en las coordenadas indicadas y ve hasta allí con el Sandcraft para luchar de nuevo contra este arenoso monstruo.

Estrategia

Haz lo mismo que en el anterior enfrentamiento, es decir, utiliza contra él una sola vez la habilidad de fuerza "Fire all ammo at once" para derrotarlo de inmediato siempre y cuando el Sandcraft esté equipado con el Ark Smasher.

Recompensa

60.000 puntos de experiencia

30.000 Gella

1 EX File Key



Bombur

Lugar

Ark of Destiny (sótano)

Requisitos

Usa el Kreamer Dolls de Gallows en la habitación donde se encuentra la estatua de guardar.

Movimientos

Desperation: ataque físico contra un objetivo

Numb Light: ataque que provoca amnesia a un objetivo

Wheel Laser: ataque elemental de luz contra varios objetivos

Estrategia

Si no dispones de Memo Pens para proteger a tus personajes contra la amnesia usa sobre ellos Status Lock y Permanence porque sería una pena desperdiciar los puntos de experiencia que proporciona este combate. Tampoco estaría de más que contases con los suficientes Light Rings como para no tener que preocuparte de su Wheel Laser. Con estas dos protecciones es imposible que te derrote este muñeco cabezón.

Recompensa

60.000 puntos de experiencia

72.000 Gella

1 Prism Stick



Power Trask

Lugar

Ka Dingel (piso 007)

Requisitos

Requisitos: Usa el Kreamer Dolls de Gallows en la habitación del archivo holográfico.

Movimientos

Big Press: ataque físico contra un objetivo

Bio-Missile: ataque contra un personaje que le haya atacado físicamente
Contaminated Crust: hace perder a varios objetivos un 10% de sus HP totales en cada turno

Estrategia

Aunque tus personajes estén protegidos contra el envenenamiento con Moonstones, sufrirán daños cada turno por culpa de Contaminated Crust. Por eso es conveniente venir cargado de bayas sanadoras y no reparar en gastos. No le dispares porque contraatacará con Bio-Missile así que utiliza Weaken para proporcionarle alguna debilidad elemental y explótala con el hechizo o las gemas correspondientes.

Recompensa

65.000 puntos de experiencia

78.000 Gella

1 Golden Dawn



Heimdal Gazzo

Lugar

Dissection Facility (piso 012)

Requisitos

En el piso 011 aparta con los Mighty Gloves un enorme bloque de la pared para descubrir una habitación oculta. Usa el Kreamer Dolls de Gallows al lado del archivo holográfico.

Movimientos

Eye Ball: ataque físico contra un objetivo

Screaming Mad: ataque elemental de oscuridad de negativa energía infernal
Phantom Hazard: ataque elemental

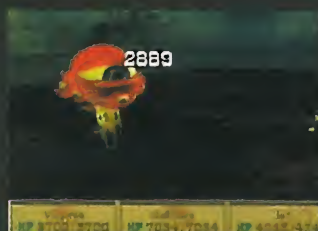
de oscuridad que abruma a sus enemigos con karma

Estrategia

Equipar a tus personajes con Dark Rings es la mejor manera de enfrentarse a este jefe: anularás sus ataques mágicos y multiplicarás por mucho la experiencia obtenida al final del combate. Sólo debes preocuparte de su Eye Ball aunque no es un ataque excesivamente peligroso.

Recompensa

70.000 puntos de experiencia
84.000 Gella
1 Gold License



John Dee

Lugar

Greenlodge

Requisitos

Atraviesa el Nidhogg Pass y cuando salgas al exterior entra en Greenlodge. Usa el Kreamer Dolls de Gallows justo al lado del archivo holográfico.

Movimientos

Eraser: elimina efectos mágicos restrictivos de varios objetivos

Agony Effect: ataque no elemental

que inflige horribles heridas

Paradigm Pollution: ataque no elemental que contamina la existencia de varios objetivos

Suppressed curse?: ataque de oscuridad tan poderoso que fue borrado del registro público

Unbreakable spell?: ataque elemental de luz de violencia incontrolable

You had it coming: ataque físico contra un objetivo

Estrategia

En esta ocasión necesitarás Dark Rings y Light Rings para proteger a tu grupo de Suppressed curse? y de Unbreakable spell?, sus hechizos más poderosos. No te molestes en realizar la combinación Extension + Reflect porque entre el repertorio de



hechizos de John Dee se encuentra Eraser. Sin embargo, si que resulta recomendable reducir su defensa física con Fragile y mágica con Feeble Mind. Procura utilizar también Copy ability para aprender sus hechizos más poderosos y, como es habitual, procura que Clive atice a este monstruo con Finest Arts si no te interesa alargar mucho este combate.

Recompensa

80.000 puntos de experiencia
96.000 Gella
1 Ebony Shadow



Adult Mag (x12)

Lugar

Leyline Observatory (piso 010)

Requisitos

Usa un Duplicator para quitar el sello mágico del libro Adult Mags de la estantería y si tienes 18 o más Migrant Seals podrás luchar contra estos jefes.

Movimientos

Melancholy Pose: no hace nada

Grav: modula el equilibrio vital mediante una ola de poder irregular

Agony Effect: ataque no elemental que inflige heridas horribles

Estrategia

Para enfrentarte a esta docena de revistas eróticas bastará con que Gallows use la combinación Extension + Reflect y que el poseedor del medium Fiery Rage invoque un par de veces Vapor Blast cuando su medidor FP esté lleno. Para invocarlo con mayor celeridad la segunda vez usa un Full Carrot. Mientras tanto el resto de personajes pueden recurrir a las Fire Gems que tengas en tu inventario.

Recompensa

90.000 puntos de experiencia
75.000 Gella
Adventure 10



Black Box

Lugar

Fortune Gear (piso 002)

Requisitos

Cuando hayas abierto los 319 cofres repartidos por todo Filgala llega hasta la sala donde está cerrado el cofre negro. Si quieres abrirlo para redondear la cantidad de cofres abiertos hasta 320 tendrás que superar el combate.

Movimientos

Gimmick Hand: ataque físico contra un objetivo

Screaming Mad: ataque elemental de oscuridad de negativa energía Infernal

Phantom Hazard: ataque elemental de oscuridad que abruma a sus enemigos con karma

Estrategia

Todos tus personajes deberían estar equipados con Dark Rings tanto para protegerse de los ataques mágicos de Black Box como para aumentar la experiencia obtenida al final del combate.

En el primer turno usa Eraser para eliminar su resistencia a los cambios de estado y su ataque mejorado.

Más adelante utiliza Spectre o Light Gem tanto para causarle el doble de daño por su debilidad elemental a la luz como para que te contraataque con Phantom Hazard: recuerda que tu grupo es inmune a este hechizo y que cada vez que lo bloqueen multiplicarán por 0,1 los puntos de experiencia obtenidos.

No se te ocurra atacarle con otro tipo de magia elemental porque usará Screaming Mad y mucho menos con ataques físicos porque contraatacará con Gimmick Hand.

Recompensa

102.000 puntos de experiencia
85.000 Gella
1 EX File Key



Kraken

Lugar

Little Twister

Requisitos

Usa el Kreamer Dolls de Gallows al lado del pozo que hay a la entrada

Movimientos

Mighty Swing: ataque físico contra un objetivo

Hydro Launcher: ataque elemental de agua contra un objetivo

Maelstrom: se traga a sus enemigos con un maremoto

Estrategia

Este es un combate realmente fácil si todos tus personajes están equipados con Water Rings, porque gracias a ellos anularás por completo sus ataques más poderosos: Hydro Launcher y Maelstrom. Además, si dejas que te ataque con dichos movimientos las suficientes veces para que cada personaje multiplique por 9,9 la experiencia obtenida al final del combate, cada uno conseguirá la nada desdeñable cifra de 940.500 puntos.

Por cierto, Kraken es vulnerable al agua así que atácale con Pressure, Water Gems o usa Copy Ability para poder utilizar contra él Hydro Launcher y Maelstrom.

Recompensa

95.000 puntos de experiencia
114.000 Gella
1 Comet Mark



Para pedir cualquier canción por SMS envía **TONO178 NOMBRE-CANCION** al 7667
o **TONO178 INTERPRETE**. Ejemplos: **TONO178 EMINEM - TONO178 SHIN CHAN**
También puedes pedir directamente por Ref. Ejemplo: **TONO178 786637**

TONOS

NOVEDAD

Compatible con: **NOKIA - SIEMENS - MOTOROLA - ERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM**

Lista de
TOP EXITOS

- Bring Me To Life**
BSO DAREDEVIL 786637
- 8 Miles**
CINE 786617
- Shin Chan**
TV 786536
- Lose Yourself**
RAP INTERNACIO. 786507
- El Novio De La Muerte**
HIMNO LEGIÓN 786666
- Radical**
DANCE/TECHNO 786270
- Dime**
EUROVISIÓN 786623
- Radical**
ROCK NACIONAL 786505
- Jesucristo García**
ROCK NACIONAL 786246
- Zanarkand**
DANCE/TECHNO 786512

POP INTERNACIONAL

786751 Opportunity Nox
786288 All The Things She Said
786781 J'en Ai Maré
786733 American Life
786186 Without Me - RAP
786550 They're Not Gonna Get Us
786553 Dreaming Of You
786511 Feel
786740 Something That You Said
786340 Cleaning Out My Closet
786734 The Sun Always Shine On TV
786528 Skiller Boi
786708 Sing For The Moment - RAP
786749 Come Undone

785881 Smells Like Teen Spirit
786741 All About Loving You
786384 Fear Of The Dark
785822 In The End
786203 By The Way

POP NACIONAL

786472 Morenita
786750 Jaleo
786707 Como La Caña Del Sur
786635 Nunca Dabí Enamorarme
786238 Color Esperanza
786721 Sueño Contigo
786720 Y Qué Mal Bailas
786571 No Me Llamas Iluso
786747 Vainita Mariposas
786730 Puedes Contar Conmigo
786735 Caraluna
786665 Mañana

ROCK INTERNACIONAL

786685 Girls
786444 Master Of Puppets
785812 Enter The Sandman
786684 Nelly The Elephant
786654 Jump
786731 We Want Peace
786564 We Are The Champions

ROCK NACIONAL

786561 Hijos De Cain
786726 O Te Mueves O Caducas
786286 Fiesta Pagana

786579 Flores Raras
786974 Me Estoy Quitando
786302 Molinos De Viento

OPERACION TRIUNFO

786193 Lloraré Las Penas
786566 Quiero Perderte En Tu Cuerpo
786344 Dos Hombres Y Un Destino

TOP Envía **TONO178 LISTA** al 7667 y recibirás la lista de éxitos.

VIDEOJUEGOS

786037 Comecocos (Pac-Man)
786413 Manic Miner
786416 Outrun
786410 Galaga
786420 Unreal Tournament
786530 Super Mario Bros.

CANCION ESPAÑOLA

786583 Ratones Coloraos
786717 La Vida Pasa Felizmente
786550 Ni Más Ni Menos

¡EXITOS TOP40

786689 Devuélveme La Vida - POP NACIONAL
786667 Lucifer - POP NACIONAL
786711 Somewhere I Belong - ROCK INTERN.
786642 Cada Vez Que Estoy Sin Ti - POP NAC.
786560 Sámbaré - POP NACIONAL
786728 I Drove All Night - DANCE/TECHNO
786661 Déjame Olvidarte - POP NACIONAL
786795 Bonito - POP NACIONAL
786694 Mariposa Traicionera - POP NACIONAL
786501 Tu Es Foulu - DANCE/TECHNO

CINE/TV

785902 Misión Imposible - CINE
786520 Mazingar Z - TV
785956 CSI - TV
785559 El Padrino - CINE
786503 Bola De Dragón - TV
785565 Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
786540 The Matrix - CINE
786295 El Bueno, El Feo Y El Malo - CINE
786652 Heidi (Abuelita Dime Tú) - TV
786264 La Muerte Tenía Un Precio - CINE
786582 La Guerra De Las Galaxias - CINE

TOP 10 IMAGENES



IMAGENES VERTICALES



Consigue una imagen, tono o logo de la manera más fácil:

- Elige el Logo, Imagen o Tono que más te guste.
- Llama al 906.886.672 desde cualquier teléfono fijo o móvil.
- Indica el nº de referencia y el nº del móvil donde quieras recibirlo.

...y al momento lo tendrás en tu móvil!

Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 83590 Altea

IMAGENES



LOGOS



SERVICIOS SMS VÁLIDO PARA TODOS LOS MÓVILES Y OPERADORAS

Coste SMS: 0,90 Euros + IVA

TANGA BEACH

Aquí tienes la oportunidad de ligar o ... :-)
Pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras...

Envía **CARIBE178** al 7667 y mojale!

OJO! Si lo consigues te espera un regalo.

Tu ritmo biológico te informa sobre tu estado físico, emocional e intelectual. Envía **BIO178** y "FECHA DE NACIMIENTO" al 7667. Ejemplo: **BIO178 29.04.1976**

PSICOPATA

JUEGO DE AVENTURA

Un Psicopata asesino está sembrando el terror en una misteriosa Mansión.

Como invitado de la joven dueña tendrás que acabar con él, usando tu valor y tu instinto de detective.

Si te atreves envía **PSICO178** al 7667

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro

SERVICIOS SMS VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES Y OPERADORAS

Coste del mensaje
0,90€ + IVA

CHIQUE CHIQUE

JUEGO DE AVENTURA

Una chica te espera inquieta en su dormitorio...

Pero para llegar hasta ella tendrás que pasar por unas aventuras.

¿Serás capaz?

Envía **CHIQUE178** al 7667 para empezar la aventura.

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro



Envía simplemente **PIROPO178** al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!
Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA,...

Ejemplo: **PIROPO178 VERDE**



Aburrido? Nunca le acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno?

Envía **CHISTE178** al 7667 y al instante puedes reírte con tus amigos/as. Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, BIN LADEN, VERDE,...

Ejemplo: **CHISTE178 FEMINISTA**



Quieres saber TODO sobre tu horóscopo? Pregúntalo a nuestros **CIBER VIDENTES**!

Ejemplos:
HORO178 soy libra me llevo bien con aries?
HORO178 soy scuario voy a encontrar novia?
HORO178 soy tauro encontrare trabajo?
... ¡y envíalo al 7667!



Hay preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, POLÍTICA, ARTE CIENCIA, CINE, HISTORIA Y OCIO.

Envía el texto **TRIVIAL178** al 7667 y si pasas el nivel 5 tienes ... ¡PREMIO SEGURO!

Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes.



Sabías que las mujeres tienen más conexiones entre los hemisferios cerebrales y son más hábiles en el dominio de las emociones?

Eres curioso/a? Entonces prueba este servicio!
Envía ahora **CUR178** al 7667 y recibirás curiosidades de todo el mundo en tu móvil.



GANAS DE INSULTAR? Envía **INSULTO178** al 7667 y deja cortado hasta al más chulillo con los insultos más ingeniosos.

Prueba también las categorías: TU MADRE, FEOS, INTELIGENCIA, GORDOS,...

Ejemplo: **INSULTO178 TU MADRE**




Ya es posible enviar un e-mail desde cualquier móvil, enviando simplemente la palabra **EMAIL178** al 7667.

Te sorprenderán todas las posibilidades que tendrás.

PLANETSTATION Y KONAMI SORTEAMOS...

15 JUEGOS SILENT HILL 3

Para conseguir una copia de este juego, sólo tienes que contestar correctamente la siguiente pregunta enviando por correo el cupón o con un SMS desde tu móvil:



¿COMO SE LLAMA
LA PROTAGONISTA
DEL JUEGO?

- A. LARA CROFT
- B. HEATHER
- C. LADY DI
- D. YOLA



¿CÓMO SE LLAMA LA
PROTAGONISTA DEL JUEGO?

- A LARA CROFT
- C LADY DI

- B HEATHER
- D YOLA

NOMBRE

FECHA DE NACIMIENTO

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

TELÉFONO

C.P.

E-MAIL

Participa en los concursos de PlanetStation de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo planetsilent, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner planetsilent.c

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.

Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.

No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.

Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.

El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de julio de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 56 de PlanetStation.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

KONAMI © is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. SILENT HILL 3 © 2003 KONAMI & COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All Rights Reserved.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO SILENT HILL 3 (PLANET 54) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA



La moto como forma de vida

SX Superstar

El cada vez más hiperpoblado género del motociclismo para PS2 nos depara de vez en cuando alguna agradable sorpresa, como este curioso juego que ofrece más de lo esperado

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Climax**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Finales Junio**

El desarrollo de *SX Superstar* es muy parecido al de *Pro Race Driver*, aquel excelente juego de conducción que pudimos disfrutar hace unos meses. Como en él, este juego gira en torno a un modo

Campeonato en el que nuestro objetivo será coger a un piloto principiante y desarrapado (como los

guionistas de *Hotel Glam*, vamos) y llevarlo a la élite del *motocross*. Eso sí, a diferencia del juego de Codemasters, podremos escoger a nuestro pardiño entre toda una amplia gama de pilotos distintos.

Pero sin lugar a dudas, el verdadero triunfo de *SX Superstar* y lo que lo pone muy por encima de la media de los demás juegos del género motociclistico son los diferentes circuitos que tendremos que recorrer... y esta vez lo de "diferentes" está mejor dicho que nunca. Ya no

tendremos esa sensación de "el mundo es una pista de tierra con tronquitos", sino que encontraremos desde pistas artificiales con forma de tubo (en las que deberemos correr por las paredes más que por la pista) hasta circuitos naturales donde deberemos transitar por el interior de ríos, esquivando piedras y troncos. Sin olvidar los terrenos áridos, donde lo más importante será mantener la orientación ante la falta total de un camino marcado...

A esto hay que añadirle un muy buen modo multijugador, beneficiado sobre todo por el buen trabajo del motor

gráfico, que aguanta valerosamente el embate *jugadoril* e incluso se permite lucirse con efectos tan impresionantes como esas gotas que salpican la pantalla en los circuitos lluviosos. En pocas palabras, que esperamos ansiosamente la versión final de este *SX Superstar*, porque si no ocurre ningún desastre poco tendrá que envidiar a los mejores títulos de *motocross* aparecidos hasta la fecha.



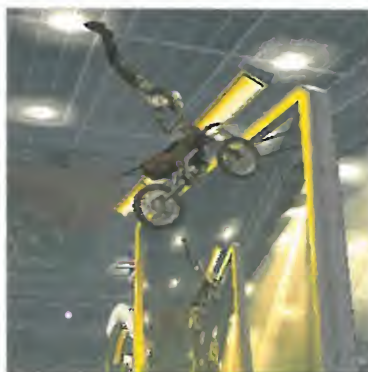
Los circuitos son muy diferentes



El *motocross*, ese gran desconocido



Se nota que los británicos ayudaron en Irak, mirad cómo malgastan los bidones de *fuel-oil*...



Las cabriolas acostumbran a estar a la orden del día en este tipo de juegos. Pero tranquilos lectores, llegar también es importante.

¿Lo que importa es el interior?



Nuestro piloto empezará su carrera en un apartamento cochambroso y deberá salir de dicho agujero a base de esfuerzo y, sobre todo, ganando carreras. Dispondrá para ello de teléfono y fax, en los que recibirá diversos mensajes como ofertas de patrocinación, consejos de su manager, bromas de los amiguetes o amenazas de los amigos de sus ligues (verídico). Y es que en *SX Superstar* mejorar no sólo significa conseguir mejor moto o mucho dinero, sino también... ¡una novia más guapa! Y es que existe un apartado en el que puedes ver el retrato de tu novia actual, un detalle de un notable mal gusto pero bueno, bastante original.

PIERO EMBUERO



Podremos escoger entre tres categorías de pilotos: *amateurs* (que aparecen en fotos sobre una mesa), *semiprofesionales* (cuyas fotos están colgadas de una pared a la entrada) y *profesionales* (perfectamente colgados e iluminados).

Los héroes nunca mueren

Dungeons & Dragons: Heroes

Con la licencia de *Dungeons & Dragons* bajo el brazo, los chicos de Atari (antes Infogrames) están realizando un RPG que recuerda muy mucho a *Baldur's Gate: Dark Alliance*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Atari**
Editor **Atari**
Distribuidor **Atari**
Lanzamiento **Junio**

Y es que, por mucho que les pese a los desarrolladores de Atari, lo que vamos a encontrarnos en *D&D*:

Heroes es prácticamente lo mismo que los desarrolladores de *Snowblind* nos ofrecieron ya hace

dos Navidades con *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Es decir, una especie de simplificación consolera (no vaya a ser que a

los usuarios de PS2 se nos cortocircuite el cerebro por pensar demasiado) de los RPG's al estilo de *Diablo* o el *Baldur's Gate* de PC, en la que básicamente vamos a tener que cruzar escenario tras escenario destrozando enemigos y, de paso, perdiendo toda la sensibilidad de nuestros pulgares.

De hecho ambos juegos se basan en la tercera edición de reglas de *D&D*, cuentan con un número de personajes jugables parecidos (*D&D: Heroes* tiene uno más, la ladrona Akio) y un sistema para subir experiencia idéntico, que en lugar de subirnos las características automáticamente nos permite hacerlo a nuestro libre

albedrío. Por parecerse, incluso las barras de energía son tremendamente parecidas... vamos que, a primera vista, este nuevo juego de rol de Infogrames tiene todo el aspecto de ser menos original que un DVD comprado en el "top manta".

No obstante, este 'curioso parecido' no tiene por qué ser malo si el juego resultante tiene una calidad parecida a la de *Baldur's Gate: Dark Alliance* (y a ser posible, también una camarera

elfa de parecidas redondeces). Sobre todo si, como prometen los desarrolladores de *D&D: Heroes*, éste tiene una trama densa,

interesante y con muchos giros argumentales (aunque su esquema de "malo *mu* malo que resucita a malo aún más malo y héroes *mu* güenos tienen que hacerle *pupita humana*" tampoco es que proporcione grandes esperanzas), y además permite jugar con cuatro amiguetes al mismo tiempo. Con todo ello, podemos estar ante una muy fresca alternativa a juegos de rol más densos como la saga *Final Fantasy*.



El carisma del mundo de *D&D*



¿Será tan bueno como *Baldur's Gate: Dark Alliance*?



Los enemigos han huido ante la vista del terrorífico pinchito que empuña el protagonista...



Aquí os ofrecemos lo que no se enseña en los anuncios de la fabada Litoral: las flamígeras consecuencias de comerla.

Tú el bárbaro, tú el arquero...



El primer contacto que tuvo esta Redacción con el mundo de *D&D* fue una serie televisiva de los años 80, llamada *Dragones y Mazmorras* (cómo no) y que venía a ser una versión descafeinada de este mundo de fantasía heroica. Los héroes de aquella serie eran seis niños a los que una especie de Yoda humanoide denominado El Amo del Calabozo les daba unos cachivaches que les 'otorgaban poderes': un arco de flechas energéticas, un mazo que provocaba terremotos, un sombrero de mago, un escudo indestructible, una capa de invisibilidad y una pèrtiga que se alargaba a voluntad (que la llevara una chica dio lugar a muy retorcidas elucubraciones).



Matrix no hay más que una

Enter the Matrix

Este juego es sólo una pieza más dentro del enorme engranaje que compone el mundo de los Hermanos Wachowsky pero... ¡menuda pieza! *Max Payne* ya sólo es un mal recuerdo...

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Textos en Castellano**
Desarrollador **Shiny**
Editor **Atari**
Distribuidor **Atari**
Precio **64,95 euros**

Deberíamos dar todos las gracias al cielo de que Andy y Larry Wachowsky, los padres creadores de ese increíble universo que forma *Matrix*, sean unos jugones empedernidos (en alguna entrevista han mostrado con orgullo y, por qué no decirlo, con grandes dosis de freakismo, su PS2 y su X-Box)... Y es que esa saludable adicción ha beneficiado enormemente

a este *Enter the Matrix* que ha desarrollado Shiny. Primero, porque no se trata de una adaptación de la película, sino de algo que la complementa y aumenta; y segundo, porque ha derivado en la creación de numeroso material realizado específicamente para el videojuego (tarea que han supervisado los mismos Wachowsky).

De hecho, es sencillo situar cronológicamente la acción de este juego dentro del Universo Matrix, ya que se trata de una especie de eslabón que iría colocado después del cortometraje *El Último Vuelo de Osiris* y justo antes de *Matrix Reloaded*. Es por ello que nuestra primera misión en *Enter the Matrix* será recoger el paquete que los

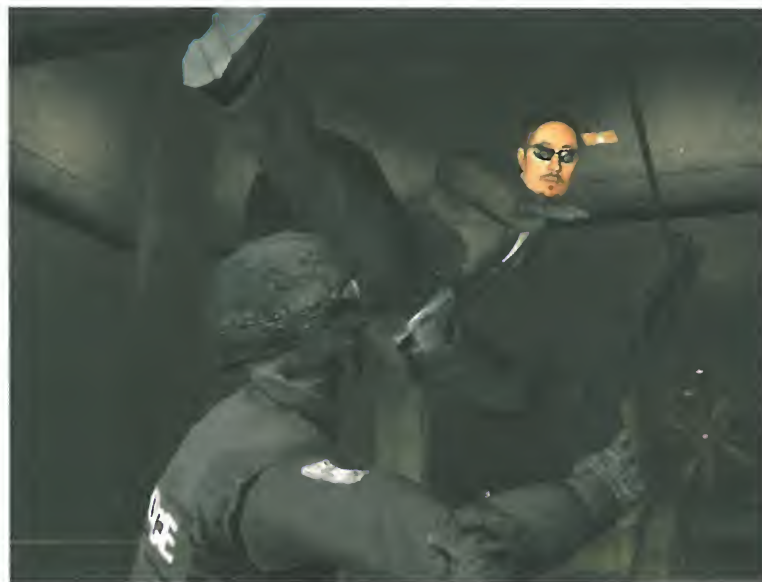
protagonistas del corto realizado por Square dejan en un buzón, con el mensaje que previene a los habitantes de Zion de la inminente llegada de toda una legión de centinelas. Y, como está visto que en Matrix el servicio postal funciona peor que en España durante las Navidades, tendremos que recogerlo directamente en una oficina de correos más grande que el rancho de Bonanza.

Patadas en bullet-time

Ya en esa primera misión podremos apreciar algunos de los defectos y muchas de las virtudes que adornan el juego. Una de las que más nos ha llamado la atención de estas últimas es que, dependiendo del personaje elegido, la

manera de resolver la misión puede variar notablemente. Vamos, que Ghost y Niobe se encontrarán con diferentes retos, aunque lo esencial permanecerá inalterable. Una buena idea que aumenta considerablemente el valor de *replay* del juego, ya que dependiendo si elegimos a la *titi* alternativa o al oriental peleón nos encontraremos con dos caminos bastante diferentes de cumplir nuestras tareas.

Aunque, para qué engañarnos, en *Enter the Matrix* no hay que pensar demasiado: se trata de ir repartiendo plomo y patadas a diestro y siniestro. En general combatiremos cuerpo a cuerpo en tercera persona, pero podremos pasar a una perspectiva subjetiva cuando tengamos que disparar (¿quién dijo *MGS 2*?). No



Desde luego, con menos pelo y barriguilla cervecera, Ghost sería un clon de T-Virus...



¡No intenten esto en sus casas!

Los agentes son la verdadera amenaza para nosotros: que consigamos o no terminar una misión depende de lo diestros que seamos en la huida o en nuestros combates contra ellos. Las armas de fuego son casi inútiles (sólo los distraen un rato) y, en el combate cuerpo a cuerpo, casi siempre llevamos las de perder, aunque enfoquemos con toda nuestra alma. Así que, o tienes una buena granada a mano o, amigo lector, más vale que salgas corriendo como si te hubieras dejado la nave aparcada en doble fila y en zona azul...





A Niobe parece que le hayan paseado por la cabeza unas ovejas con el estómago flojo...



"Oigh, ¡pero qué corte de pelo tan poco *fashion!* ¡Pues hala, ahora os mato, horteras!"

obstante, acláremoslo ya, lo realmente divertido de este juego es ir repartido leña sin parar: las animaciones de los combates son muy realistas (no en vano, fueron supervisado por el mismísimo Yuen Woo-Ping, el coreógrafo de acción de la trilogía cinematográfica), y los combos muy muy espectaculares, sobre todo si utilizamos para su ejecución el clásico *bullet-time*, aquí llamado "foco".

Además, a pesar de la gran cantidad de armas que podremos ir recogiendo no vamos a disponer de una munición ilimitada, así que será muy importante dosificarla para no quedarnos sin cargadores cuando sean realmente necesarios (por ejemplo, cuando nos

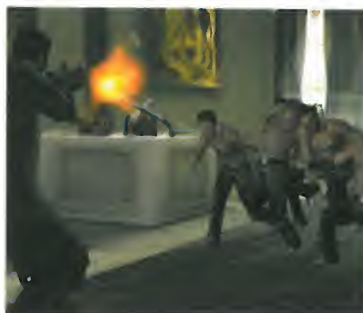
encontremos a diez policías en la misma sala o cuando algún desalmado empiece a usar "armas de destrucción masiva").

Por ello el foco nos será de mucha utilidad, ya que nos permitirá atacar a varios enemigos a la vez o disparar en una vistosa maniobra evasiva. Su

realización técnica es bastante similar a la que pudimos disfrutar en *Max Payne*, aunque en este caso no se limita a una simple cámara

lenta, ya que en *Enter the Matrix* podremos caminar por las paredes o incluso dar volteretas laterales mientras disparamos. Esta abolición de las reglas de la física elemental encantará a los amantes de la chulería y el vacile aunque, ojo,

Las animaciones de los combates son muy realistas y los combos muy muy espectaculares



Guiños para los fans

A pesar de que tiene otros protagonistas y se ambienta en un momento posterior, *Enter the Matrix* contiene multitud de escenas que recuerdan mucho a la primera parte de la trilogía. Un ejemplo claro lo vemos en la misión de la oficina de correos, en la que tendremos la oportunidad de destruir un vestíbulo como lo hicieron Neo y Trinity en la película o, para los más chulitos, existe la posibilidad de pasar por un detector de metales en el aeropuerto y hacer saltar todas las alarmas.





"¡Toma golpe!" "Aaaagh, qué dolooooor" "Joé, qué especialista más malo, si ni le he tocado"

porque no nos librará de recibir alguna que otra bala perdida. De cualquier modo, se nota que Shiny ha querido contentar a los fans poniéndole especial cuidado a la realización de estos efectos, ya que tanto sus movimientos como su sonido son prácticamente idénticos a los de la primera *Matrix*.

Entornos de película

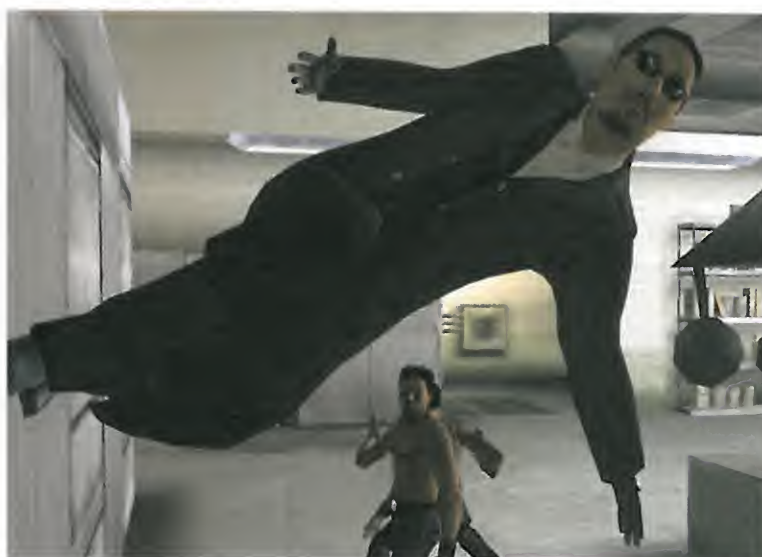
El modelado de los personajes es excelente, y tanto Jada Pinkett-Smith (Niobe) como Anthony Wong (Ghost) pueden estar orgullosos de la fidelidad con la que han sido representados en el juego... aunque lo que quizá no les guste tanto sea la poca plasticidad de algunos de sus movimientos. Y es que, si bien los relacionados con la lucha son en general realmente impresionantes, hay algunos otros en que da la sensación de que Shiny no ha puesto tanto cuidado. En concreto, nuestro Ghost tiene muchas similitudes con Forrest Gump en la forma de correr, además de una

manera un tanto brusca a la hora de subir escaleras; por otro lado, Niobe también corre de una manera un tanto especial... aunque quizá sea por culpa de sus taconazos de madera. Mucha más suerte ha tenido en ese sentido Hugo Weaving (ese entrañable agente Smith que tanto se parece a Elrond), con un modelado excepcional y unas animaciones propias de un agente mejorado, aunque esto vaya a veces (y por desgracia) en detrimento de nuestra integridad en el juego.

Los escenarios de *Enter the Matrix* merecen una mención aparte, ya que han sido recreados con un detalle fuera de lo común,

utilizando unos efectos de luz, de niebla y unas texturas que nos habrían dejado boquiabiertos de no haber existido antes juegos como *MGS 2* o *FFX*. Aunque, todo sea dicho, la acumulación de todos estos efectos en pantalla puede derivar en alguna ralentización momentánea, aunque lo cierto es que no resulta especialmente molesta una vez se está bien metido en el juego.

Cosa no demasiado difícil, debido a



Aquí el parecido con T-Virus es increíble: se sube por las paredes como nuestro redactor jefe.

Adiós *bullet-time*, adiós

Debido a la copia indiscriminada que ha sufrido el efecto del *bullet-time* (hasta las películas más cutres, como *House of the Dead*, lo utilizan para darse espectacularidad), los hermanos Wachowsky han acabado bastante moscas, por lo que han decidido reducirlo al mínimo tanto en *Matrix Reloaded* como en *Matrix Revolutions*. Sin embargo, como no hay mal que por bien no venga, han creado, según sus propias palabras "un efecto nuevo, todavía más espectacular" (¿habrán conseguido que Keanu Reeves muestre alguna emoción a través de su rostro?). De todos modos, gracias a Shiny los fans podrán disfrutar en el juego del genuino *bullet-time* de toda la vida (bueeeeno, del "foco").





Niobe no nos entendió cuando le dijimos que debía mirar las misiones desde otra perspectiva...



"¡Alto o disparo!" "Pues desde aquí no lo veo, pero yo diría que es usted más bien bajito"

la genial ambientación. La banda sonora está extraída en su mayor parte de la película y, en determinados momentos, resulta apoteósico escucharla como fondo. Asimismo todos los efectos de sonido son idénticos a los de la película, ya que se han respetado tanto como en los juegos de *Star Wars* (incluso cuando un agente se materializa en otra persona, podremos saberlo gracias a ese inconfundible efecto sonoro). Y por si eso no crea suficiente

Disfrutaremos de subjugos como una fuga con una nave y una espectacular persecución en coche

ambientillo, contamos con una hora de metraje inédito realizado por los mismos Hermanos Wachowsky, que a diferencia de juegos similares no sólo introduce la acción sino que además desarrolla una historia compleja e interesante.

Unos defectillos de nada

Aunque lo cierto es que no hemos jugado a una versión totalmente acabada de *Enter the Matrix*, no podemos obviar algunos de los defectos que hemos visto en su motor gráfico que, no obstante, esperamos que se corrijan antes de salir a la venta. Hablamos de pequeños *bugs* como puertas que no nos protegen de los golpes de nuestros enemigos, balas que dejan en las paredes marcas totalmente nítidas pese a que la estancia está envuelta en niebla o incluso algunos saltos de rana un tanto defectuosos.

Pero incluso aunque conservara dichos errores, estamos ante un juego muy por encima de la media,

con una ambientación impresionante y unas escenas de vídeo de las que hacen babear a chorros. Pero es que además Shiny ha sabido imprimir una jugabilidad de las que te mantienen enganchado, siendo capaces además de darle variedad al asunto gracias a subjugos como una antológica fuga con una nave y una espectacular persecución en coche, que impiden que el título caiga en la monotonía de estar siempre pateando incautos. Es más, para los

aprendices de *hacker*, existe incluso la posibilidad de 'reventar' informáticamente *Matrix*, consiguiendo así habilidades de lucha extra y muchas otras sorpresas. En pocas palabras, que dejando a un lado la licencia en la que se basa, *Enter the Matrix* es un juego suficientemente brillante como para merecerse un hueco de lujo en nuestra juegoteca.



Su sistema de lucha
¡Una hora de film inédito!
Impresionante ambientación



¡No estará doblado!
Movimientos acartonados
No apto para alérgicos al plomo

Ambientación 10
Gráficos 9
Jugabilidad 9
Duración 8
Vidilla 8,5

9



Te gustará si te gustan...
Max Payne y *Devil May Cry*



¡Sólo falta un Colt 45!

Como buenos admiradores de John Woo, Andy y Larry Wachowsky tienen una especial fijación por las armas de fuego. Eso se ve en la trilogía cinematográfica y no pasa desapercibido en el juego: desde la clásica Beretta hasta el lanzacohetes todas van a ir desfilando por nuestro arsenal (aunque a veces habrá que matar para conseguirlos). Sorprende la fidelidad con la que han sido recreadas en su mayoría y la cantidad de detalles que nos dejan, como la caída de casquillos o los sonidos diferenciados de cada arma. Conocer bien cada una y utilizar la apropiada para cada tipo de situación es vital en el juego.



¿Qué hace una chica como tú en una colina como ésta?

Silent Hill 3

Pocas veces una saga consigue conservar en una tercera parte su capacidad para asustar como lo hace la ya veterana *Silent Hill*

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Textos en Castellano**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**

Tras esa especie de intermedio argumental (excelente, por otra parte) que supuso la segunda

parte de la saga, *Silent Hill 3*

retoma la historia del juego original de PSX aportando de hecho bastante más novedades que su

antecesor en PS2.

Para empezar nos encontramos con una protagonista femenina, Heather, cuya irrupción se agradece (y no lo decimos sólo por la faldita que luce, malpensados) tras haber jugado con esos dos personajes sospechosamente parecidos llamados Harry y James que protagonizaban los anteriores *Silent Hill*. El estreno de Heather ha venido acompañado por un extraordinario trabajo en el terreno de las expresiones faciales. Tanto ella como todos y cada uno de los perturbadores personajes que iremos encontrando (os aseguramos que a su lado los habitantes de *Hotel Glam* son la mar de normales) son capaces de expresar todo tipo de emociones simplemente con un gesto o incluso una mirada.

Por lo demás el apartado técnico no aporta grandes novedades con respecto a la segunda parte,

aunque ahora tienen una mayor importancia los interiores (por lo que podremos disfrutar menos de la espectacular niebla), donde nuestra inseparable linterna resultará más imprescindible que nunca gracias a unos efectos de luces y sombras que son de lo mejorcito que hemos podido ver en PS2. Pero incluso con la linterna hay algo que se mantiene inalterable desde la primera parte de la saga: esa sensación de desasosiego cada vez que una puerta

se abre, ese miedo por lo que te vas a encontrar, que se ve acrecentado por los escalofrantes efectos sonoros (impagable, por

ejemplo, el grito de una niña que te hiela la sangre).

Hay algo más allá de SH

Otra de las novedades destacables es el hecho de que la aventura de Heather no empiece en la ciudad de Silent Hill. De esta manera, podemos disfrutar de toda la primera parte en escenarios nuevos, que van desde un centro comercial hasta el metro, pasando por el bloque de apartamentos donde vivía la protagonista. Pero claro, la historia nos acabará llevando a la Colina Silenciosa, y allí Heather se verá envuelta en las escabrosas actividades de una secta que tiene mucho que ver con su propio pasado. De hecho la historia es en general bastante menos metafórica que la de la segunda parte, ya que el argumento es más lineal y comprensible, pero no por ello deja de resultar interesante y complejo, con más de una sorpresa que encantará a los fans de la saga.

Podemos disfrutar de la primera parte en escenarios nuevos, empezando por un centro comercial



Vale, protagonizar *SH 3* es cansado... ¡pero dormirse en un charco de sangre es demasiado!



¡Que empiece el baile!

Uno de los alicientes tradicionales de la saga es la posibilidad de ir consiguiendo nuevos objetos si completamos varias veces la aventura. *Silent Hill 3* no es una excepción, y entre todas las sorpresas desbloqueables nosotros nos quedamos con dos. La primera es el lanzallamas, que resultará muy útil para todo tipo de enemigos ya que dispone de munición infinita. Pero sin duda lo que nos ha robado el corazón (nunca mejor dicho) es uno de los trajes secretos que nos permitirá transformar a Heather en "La Princesa Corazón". Ojo a la secuencia de transformación, porque deja en pañales las habilidades danzarinas de Ulala y de las chicas de *Final Fantasy X-2*.





¿También lo ha hecho ella esto?

Heather ha aprendido a hablar castellano con Van Gaal y, claro, aquí tenéis los resultados.

Uno de los clásicos puntos débiles de *Silent Hill* que se ha querido solucionar en este juego es la poca importancia de los enemigos. En esta ocasión nos las veremos con más monstruos que nunca (sobre todo

hacia el final del juego) y además el arsenal es mucho más amplio ya que incorpora juguetitos tan espectaculares

como una *katana* o un lanzallamas. Pero, dejando de lado estas pequeñas novedades jugables, lo cierto es que la mecánica sigue siendo la misma que siempre, con algún que otro interesante puzzle que deberemos resolver para seguir explorando el escenario de turno y con diferentes finales que variarán según nuestras acciones a lo largo de la aventura o el nivel de dificultad. Tampoco se ha solucionado el problema de la duración, ya que es posible acabar el juego en unas ocho horas, aunque el aliciente de volver a jugar para ver diferentes finales o para conseguir nuevos trajes o armas aumentan considerablemente el valor de *replay*.

Pero si hay algo que agradecer a Konami es que hayan tenido el detalle

de lanzar el juego antes en Europa que en Estados Unidos o Japón (aunque es cierto que es en el viejo continente donde la saga ha tenido siempre más éxito) y también la inclusión de un

selector de 60 Hz. Lástima que en nuestro país no podamos disfrutar con un doblaje al castellano, pero por lo menos los textos en nuestro

idioma permitirán a todo el mundo seguir la historia de un juego que lleva a nuestra misma casa el miedo en estado puro.



Las expresiones faciales
Los efectos de luces y sombras
Miedo en estado puro



Sin grandes novedades
Demasiado corto
Asustadizos, abstenerse

Ambientación 9,5
Gráficos 9,5
Jugabilidad 9
Duración 8,5
Vidilla 9,5

9,5



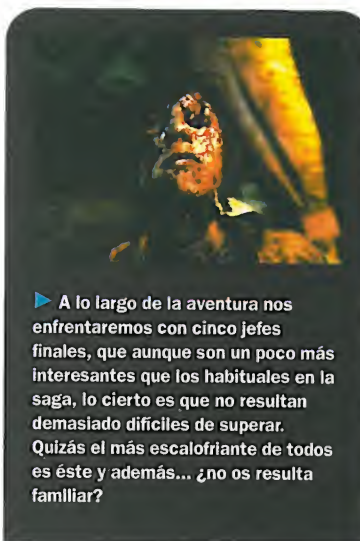
Te gustará si te gustan...
Silent Hill 2 y *Resident Evil*
Code: *Veronica X*



El escritorio está abarrotado.
Pero no parece que haya nada que pueda interesarme.



"Virgencita, virgencita, espero que esto sea solamente un maniquí..."



► A lo largo de la aventura nos enfrentaremos con cinco jefes finales, que aunque son un poco más interesantes que los habituales en la saga, lo cierto es que no resultan demasiado difíciles de superar. Quizás el más escalofriante de todos es éste y además... ¿no os resulta familiar?



Abajo tenéis un ejemplo de lo perjudicial que es ver durante muchas horas *Hotel Glam*. Esta mujer no ha visto el sol en días.



Cabriolas a toda velocidad

Speed Kings

Éste es uno de esos juegos que deberían llevar un cartel de "No intente hacer esto en su carretera", porque para ganar carreras debemos romper todas las normas de circulación

Plataforma **PS2**
Género **Carreras**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Climax**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**

Como ya os comentamos en su correspondiente previa, *Speed Kings* es una mezcla de juego de carreras urbanas a lo *Midnight Club* con título de deportes extremos a lo *Tony Hawk's*. Y es que en esta

nueva obra de Climax no basta con llegar primero a la meta, sino que además deberemos conseguirlo realizando una

serie de acrobacias por el camino con menos verismo que una obra de teatro de Lorca interpretada por los contortulios de *Salsa Rosa*.

Salto imposibles y otros trucos más propios del monopatín que del mundo de las dos ruedas, como por ejemplo surfear (sí, amiguetes, una cabriola la mar de parecida al *manual*, sólo que... ¡¡con una moto!!), se mezclan con las monerías más clásicas de las sagas motorizadas, como los caballitos, los *endos* (curiosa acrobacia consistente en levantar la rueda de atrás sin hincarse de cabeza en el asfalto) y todo tipo de derrapes para dejar nuestra marca neumática en todas las calles de la ciudad.

Es una mezcla de carreras urbanas a lo *Midnight Club* con deportes extremos a lo *Tony Hawk's*

Desgraciadamente tener que estar pendiente de tantas cosas en una sola carrera provoca más confusión que auténtica diversión, más que nada porque las calzadas están más llenas de tráfico que las cercanías del Bernabeu después de un partido de Copa de Europa. Y claro, con tantos obstáculos realizar un caballito durante 300 metros sin chocar contra nada y sin que te venga una curva encima es más cuestión de suerte que de habilidad.

A esto se le añade un apartado técnico que no pasa de lo correcto: no tiene grandes fallos y el motor gráfico no sufre ralentizaciones, pero el pobre modelado de los

vehículos y la escasez de detalle en los fondos le resta lucimiento a un juego que, visto en global, destaca sobre todo por su relación calidad-precio.

- Su ajustadísimo precio
- Algunos detalles originales...
- ...pero no demasiados

Ambientación	6,5
Gráficos	6
Jugabilidad	7
Duración	7,5
Vidilla	7

6,5

! Te gustará si te gustan...
BurnOut y *ATV 2: Quad Power Racing*



Un jinete cabalga hacia la puesta de sol... sería un maravilloso western si no fuera en moto.



Sumando aciertos



Si otras compañías como Square Enix, Capcom o Konami reaprovechan los aciertos de sus propias sagas, ¿por qué no iba a hacer lo mismo Acclaim? Es por ello que en *Speed Kings* encontraremos detalles de *BurnOut* como la capacidad de utilizar un turbo que se llena de una manera muy similar, la parecida estructura de los decorados en las que nos movemos o la coincidencia en el comportamiento de los demás vehículos, que nos hacen señales, nos esquivan o nos embisten igualito que en el título de *Criterion*. Pero también encontraremos cosas de *ATV 2: Quad Power Racing*, como la enorme capacidad acrobática de las motos o la posibilidad de derribar a tus rivales cuando los tienes cerca.



► Sin duda alguna, el truco más original de este juego es el que nos permite pasar derrapando por debajo de diversos obstáculos.
¡Francamente espectacular!



Está bien, entendemos que quieras recuperar tus 20 euros, pero... ¡suelta la moto para buscarlos, tío!

El regreso del manga jugable

Galerians: Ash

Un par de añitos más tarde, nos llega la secuela de uno de los *survival horrors* más extraños y enrevesados para PS One, y que supera a su antecesor en lío argumental

Plataforma **PS2**
Género **Survival horror**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Enterbrain**
Editor **Sammy**
Distribuidor **Ardistel**
Precio **Por determinar**

Pocas veces se encuentra en el mundo de las consolas una secuela tan directa como este *Galerians: Ash*. El juego empieza justo donde acabó su primera parte... o, mejor dicho, te obliga a jugar de nuevo su final. Así descubriremos que Rion, su protagonista, murió al derrotar al superordenador Dorothy y que ahora es sólo un recuerdo en su memoria obligado a vivir la misma escena una y otra vez, como un espectador de los debates de *Crónicas Marcianas*. Pero tranquilos, que ahí están los buenos para arrancar a Rion de ese *dejà vu* eterno e implantarlo en un cuerpo que, ¡oh casualidad!, habían guardado por aquello de si volvían a necesitarle.

¿Habéis entendido algo? ¿No? Pues bienvenidos al mundo de *Galerians*, porque a medida que avanza el juego,

la empanada mental va haciéndose más y más grande, como en la primera parte. Pero no es lo único que se mantiene: por desgracia, los desarrolladores también han dejado el mismo sistema de batalla (basado en distintos poderes psíquicos) que ya desesperó al más pintado en el primer episodio de la serie, sobre todo porque tienes que 'cargar' tus ataques y el enemigo no sólo tiene tiempo para aniquilarte tres veces, sino que le sobra para hacerse un café y hasta un bocadillo de chorizo. Tampoco ha habido un salto gráfico notable, ya que el nivel técnico está a medio camino

entre la PS One y la PS2, desluciendo bastante el conjunto... una auténtica lástima, porque estamos ante uno de esos

argumentos que te obligan a seguir jugando sólo para saber qué pasará a continuación.

Se ha dejado el sistema de batalla que ya desesperó al más pintado en el primer episodio

- Historia absorbente
- Pobre gráficamente
- Demasiado difícil

Ambientación 6,5
Gráficos 5,5
Jugabilidad 6
Duración 7
Vidilla 8

7



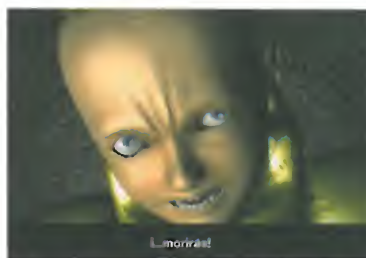
Te gustará si te gustan...
Galerians y *Resident Evil*



► Otro detalle mantenido del primer *Galerians* son las inyecciones que Rion necesita para recargar sus poderes. La verdad, eso de que el niño se inyecte líquidos cada dos por tres no parece el mejor ejemplo para los más pequeños...



Dorothy llegó a ser el más evolucionado superordenador por enchufe. Pero... ¿por cuál?



¿Original? ¿Seguro?



A primera vista el argumento de *Galerians: Ash* es sorprendente y original, pero si rascamos un poquito su superficie veremos que oculta unos cuantos 'homenajes'. Sin ir más lejos, tiene niños capaces de utilizar poderes psíquicos (como en *Akira*), superordenadores que toman conciencia de sí mismos y deciden crear su propia raza para machacar a la Humanidad (igualito que en *Terminator*) e incluso gente que entra y sale de la memoria de los ordenadores como si de un mundo real se tratara (¿cómo iban a faltar referencias a *Matrix*?). En resumen, que en la ciencia-ficción está casi todo inventado, y lo que queda es reciclar todo lo que se pueda. Al menos, en este caso se ha hecho con inteligencia.

¡Al rico fantasma *oigueeeee*!

Ghost Vibration

Los autores del curioso *Blinx: The Time Sweeper* para X-Box debutan en PS2 con un *survival horror* que rompe muchas reglas del género, entre ellas ser divertido

Plataforma **PS2**
Género **Survival horror**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Artoon**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Atari**
Precio **49,95 euros**

Dicen que el camino del infierno está pavimentado de buenas intenciones, así que por muchas ganas que tuvieran los chicos de Artoon de darle aires nuevos al *survival horror*, mucho nos tememos que van a tener que acostumbrarse a los calderos hirvientes y a los tipos de piel roja y grandes cuernos. Y es que eso de que en

Ghost Vibration sólo podamos apretar hacia delante el pad de control para que el protagonista siga un camino prefijado a lo *Time Crisis*, sin que podamos ni explorar ni resolver un mísero puzzle numérico, es lo menos interactivo que hemos visto en esta Redacción desde que *Snatcher* se compró un yo-yó sin cuerda.

Pero no todo el juego es así, claro. Al fin y al cabo estamos hablando de un *survival horror*, así que tenemos que disputar combates contra algún ente

sobrenatural, en este caso fantasmas (sí, amiguetes, ese equipo a lo *Tristanbaker* que se gasta el protagonista sirve para cazar entidades ectoplásmicas). Y lo haremos en primera persona, con una mecánica directamente plag... esto... 'homenajeada' de *Project Zero*, en la que básicamente deberemos disparar a los espíritus y absorber su energía hasta eliminarlos. Algo que podría haber sido muy divertido si no fuera porque el desarrollo de estas batallas acaba

haciéndose mecánico, repetitivo y soberanamente aburrido.

No obstante, la 'inspiración' en otros *survival horrors* no se

queda en el sistema de combate de *Project Zero*. También tenemos estancias sucias y ángulos extraños a lo *Silent Hill* (curiosamente, el pueblo donde ocurren los hechos se llama Heaven's Hill... ¿casualidad?), ficheros que nos explican la historia de lo que ha ocurrido a lo *Resident Evil* (aquí camuflados de recuerdos fantasmales)... vamos, que la única originalidad con la que cuenta *Ghost Vibration* es su extraña mecánica, y ésa es una baza de todo, menos ganadora. ¿Habrà alguien que lo prefiera a *Silent Hill 3*?

Mecánica original
...pero aburridísima
Demasiados 'homenajes'

Ambientación	7,5
Gráficos	7
Jugabilidad	5
Duración	6
Vidilla	5

6

Te gustará si te gustan...
Project Zero y *Silent Hill*



George tiene que cazar fantasmas en todo el mundo: aquí le vemos en la Torre de Pisa.



El equipo para cazar espíritus que usa George, el héroe de *Ghost Vibration*, está directamente inspirado en el que usaban los protagonistas de esa mítica comedia de los años 80 llamada *Los Cazafantasmas*, con un Bill Murray en plena forma y una Sigourney Weaver que aún hacía papellitos de tía buena como éste.



Quizá por aquello de redondear el aire extraño que el juego ya tiene de por sí, su diseño de personajes (en concreto, de los dos únicos personajes que vemos en pantalla) es también bastante curioso. ¿Serán los protagonistas fans de Mick Jagger? ¿Tendrán complejo de labios pequeños? ¿Estarán intentando silbar y no les sale?





Wakeboarding Unleashed

featuring Shaun Murray

Tengo cuerda para rato

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Shaba Games**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

En un género más que acostumbrado a copiarse a sí mismo, este juego de Shaba innova mínimamente. Y es que, aunque los *manuals*, los *grinds* y demás palabrejas *skaters* siguen presentes, *Wakeboarding Unleashed* incluye detalles originales que tienen mucho que ver con estar dedicado al esquí acuático sobre tabla: tener que usar la estela de la lancha que nos arrastra como trampolín para saltar (a nosotros, que nos caemos incluso de un monopatín a 3 kilómetros por hora, nos alucina que alguien haga según

qué equilibrios sobre el agua en un trozo de madera) o soltarse de la cuerda para acceder a según qué zonas. Por si fuera poco, contaremos además con la inclusión de varios modos para dos jugadores entre los que destaca uno cooperativo. Lástima que los recorridos se acaben haciendo repetitivos y que el *clipping* abunde demasiado, porque podríamos haber estado ante un título clave en el campo de los simuladores deportivos.

- Detalles originales
- El modo cooperativo
- Hay juegos mejores

Ambientación	7
Gráficos	6,5
Jugabilidad	6
Duración	7
Vidilla	7

7



www.ociojoven.com/tienda



Compra en nuestra tienda on-line

www.ociojoven.com/tienda

TOMB RAIDER

El Ángel de la Oscuridad

SILENT HILL 3



Y más

mucho más



Figuras
Películas (DVD-VHS)
Rol
Comics
Manga
Libros ...



Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Victimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La piratería de hoy

crea parados mañana.

Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42

E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES

Raging Blades

¡Cuenta con mi espada! ¡Y con mi hacha!

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **PCCW Japón**
Editor **Wanadoo**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **39,95 euros**

No podemos negar que *Raging Blades* parte de una premisa simple y contundente: que no quede un solo enemigo en pantalla. Sin embargo, el hecho de que no sea necesario explorar ni resolver puzzles, no justifica la excesiva sencillez del juego. No es que *Raging Blades* sea un título malo técnicamente, pero el correcto apartado gráfico, por ejemplo, se ve empañado por la pobreza de algunas texturas o la poca variedad de enemigos (aunque los monstruos cambien de color, monstruos son). Lo mismo sucede con una jugabilidad

que acaba resultando demasiado limitada. Es cierto que en el modo Historia podemos escoger entre cuatro personajes, cada uno con su propio estilo de lucha, pero ninguno de ellos tiene muchos movimientos y ni siquiera es posible irlos mejorando. Eso sí, por lo menos pueden desbloquearse personajes y arenas para utilizarlos en el modo Duelo, un homenaje al *Power Stone* de Capcom en el que pueden participar hasta cuatro jugadores y que alarga bastante la vida de un juego solamente correcto.

- Divertido modo multijugador
- Poca profundidad jugable
- Historia incomprensible

Ambientación 7
Gráficos 7,5
Jugabilidad 6,5
Duración 7,5
Vidilla 6

7



PLANETSTATION Y OCIOJOVEN.COM SORTEAMOS...

10 CAMISETAS AROMÁTICAS

Para conseguir una de las 10 camisetas que desprenden un agradable olor a fresa, canela o menta, sólo tienes que contestar de forma correcta la siguiente pregunta, enviando el cupón por carta o con un SMS:

¿QUÉ REDACTOR DE PLANETSTATION ES UN FIEL FAN DE NURIA FERGÓ?

A KAIN

B T-VIRUS

C SNATCHER

D JOSÉ MARÍA AZNAR

NOMBRE

FECHA DE NACIMIENTO

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

TELÉFONO

C.P.

E-MAIL



Ahora también puedes participar en los concursos de PlanetStation con tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo planetocio, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner planetocio.c

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA. Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de julio de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 56 de PlanetStation.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO CAMISETAS AROMÁTICAS (PLANET 54) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

En busca del hermano perdido

Syberia

Las aventuras gráficas son un género en desuso que intenta reivindicarse con este juego que nos transporta a un mundo repleto de elementos fantásticos

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Microids**
Editor **Virgin PLAY**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **49,50 euros**

Este tipo de juegos no gozan hoy de la misma popularidad que tuvieron en la época de títulos tan míticos como *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Estamos ante un género más propio del mundo de los ordenadores personales, y las consolas no han tenido demasiados representantes de renombre (quizá *La Fuga de Monkey Island* es el más notable), por lo que no deja de ser una buena noticia la llegada de *Syberia*.

Para todos aquellos que no sepan en qué consisten las aventuras gráficas, simplemente diremos que se trata de uno de los géneros más pausados del mundo de los videojuegos: los amantes de la acción frenética deberían abstenerse, ya que lo que prima aquí es la exploración de escenarios, la resolución de puzzles y alguna que otra charla con los personajes que encontraremos.

Una abogada en apuros

Así, nuestra misión aquí será ayudar a la joven Kate Walker, una abogada neoyorquina que viaja a un pueblecito francés para ultimar los detalles de la compra de una fábrica de autómatas. Sin embargo, el asunto se acabará complicando después de la muerte de la dueña de la fábrica, lo que obligará a Kate a buscar a su hermano perdido por distintos lugares cual Marco femenino, incluyendo la Siberia del título, claro. Este viaje de la protagonista permite que nos

paseemos por distintos escenarios, todos ellos de una gran belleza y recreados con mil y un detalles. El problema es que se trata de escenarios prerrenderizados con menos movimiento que el labio superior de José María Aznar, por lo que en todo momento tendremos la sensación de estar paseando con nuestro personaje por un decorado de cartón piedra... por ejemplo, ni siquiera el agua de los ríos se mueve ni un ápice.

Los personajes, sin embargo, están recreados en 3D, y se nota que las animaciones han sido creadas gracias a la captura de movimientos de personas de carne y hueso. Además, no podemos dejar pasar la oportunidad

de congratularnos por el excelente doblaje del juego al castellano, algo vital si tenemos en cuenta que es imprescindible entender lo que

nos dicen los otros personajes.

Y es que, básicamente, nuestro objetivo en este juego es hablar con alguien, resolver algún puzzle normalmente basado en algún objeto que previamente debemos encontrar y así ir avanzando en una historia realmente apasionante. Y que en un juego prime la inteligencia sobre cualquier otra cosa es de agradecer en los tiempos que corren.

- Un juego que hace pensar
- Fondos de cartón piedra
- Habrá quien lo encuentre aburrido

Ambientación	7
Gráficos	7
Jugabilidad	6,5
Duración	7,5
Vidilla	6

7

! Te gustará si te gustan...
La Fuga de Monkey Island
y Atlantis



Cuando decimos que Kate le echa un ojo a algo, es que lo hace literalmente.



► Al hablar con algún personaje, accederemos a una libreta en la que podemos escoger entre algunos temas. De esta manera gozamos de una cierta interactividad, aunque una vez hemos escogido de qué queremos hablar, ya no intervendremos hasta que finalice la conversación.

Kaan: Barbarian's Blade

Cuando Conan el bárbaro era joven

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Eko System**
Editor **DreamCatcher**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **34,95 euros**

Los franceses de Eko System, creadores del horroroso *Gift* que tuvimos que sufrir hace algún tiempesito, han intentado redimirse con *Kaan: Barbarian's Blade*, título de acción en el que encarnamos a Kaan (lógico, si el juego tiene ese título su protagonista no iba llamarse Manolo), un héroe que debe salvar al mundo de Tothum Siptet, un malvado mago que ha robado la Esfera de la Esperanza (desde luego, los consoleros salvamos más el mundo que el Ejército yanqui).

Aunque a primera vista recuerda al *Maximo* de Capcom, sobre todo por el sospechoso parecido de sus protagonistas (ese diseño de estética *manga*!), en realidad *Kaan* tiene mucho más que ver con *The Mark of Kri*

Kri, no sólo por la brutalidad de los combates sino también por las habilidades con los combos de su protagonista.

De todas formas el nivel gráfico que encontraremos en este título no está ni mucho menos a la altura de aquel título de Sony ya que, aunque no encontraremos casi ralentizaciones, sí que nos encontraremos con unos entornos sosos y unos efectos gráficos bastante rudimentarios. Eso por no hablar de sus lentísimos tiempos de carga, que nos devolverán a la realidad de este humilde título que se acaba revelando como un soso 'pasapantallas' por culpa, sobre todo, de un sistema de combate ausente de toda originalidad.

- La fluidez de movimientos
- Algunos efectos pobres
- Los 'homenajes' a *The Mark of Kri*

Ambientación 5
Gráficos 6,5
Jugabilidad 5
Duración 5,5
Vidilla 5

5



PS2 • Deportivo • Caparace • Wanadoo • Virgin PLAY • 49,95 euros

Roland Garros - US Open 2003

El mayor defecto de *Roland Garros-US Open 2003* es su competencia: lo que ofrece es exactamente lo mismo que el resto de títulos del sector, pero además lo hace bastante peor. Y es que no ayudan para nada sus animaciones pobres, unos modelados gráficos que dejan que desear y una nómina de jugadores algo cortita (además, cuenta con pocos jugadores reales). Eso sí, el juego tiene algo destacable: el modo Endurance, que traslada al mundo del tenis la dinámica survival de los beat'em-ups.



- Tiene un modo original
- ¿Otro juego de tenis?

6

Multi GAMES

www.multi-games.com

VENTA EXCLUSIVA
A TIENDAS Y VIDEOCLUBS





















ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y PELÍCULAS DVD.
ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.

-NUESTRA EXPERIENCIA ES
NUESTRA MEJOR GARANTÍA-

PINTOR MAELLA, 13 - 46023 VALENCIA - TLF. 963 31 83 30 - FAX 963 31 83 31
E-MAIL: info@multi-games.com

Los mejores juegos, puntuados

BEAT'EM-UPS		 BARBARIAN Distribuidor Virgin Precio 52,95 euros Puntuación 7	 BLOODY ROAR 3 Distribuidor Virgin Precio 57,04 euros Puntuación 8	 DEAD OR ALIVE 2 Distribuidor Sony Precio 29,95 euros Puntuación 9,5
 LAS DOS TORRES Distribuidor EA Precio 64,95 euros Puntuación 8	 DBZ: BUDOKAI Distribuidor Infogrames Precio 59,95 euros Puntuación 7,5	 DYNASTY WARRIORS 2 Distribuidor Proein Precio 32,99 euros Puntuación 8	 DYNASTY WARRIORS 3 Distribuidor Proein Precio 66,95 euros Puntuación 8	
 GUILTY GEAR X Distribuidor Virgin Precio 59,95 euros Puntuación 7,5	 KENGO: MASTER OF BUSHIDO Distribuidor Ubi Soft Precio 30,02 euros Puntuación 7,5	 MK: DEADLY ALLIANCE Distribuidor Virgin Precio 59,95 euros Puntuación 9	 READY 2 RUMBLE ROUND 2 Distribuidor Virgin Precio 57,04 euros Puntuación 8	
 STATE OF EMERGENCY Distribuidor Proein Precio 29,95 euros Puntuación 8,5	 TEKKEN 4 Distribuidor Sony Precio 69,95 euros Puntuación 9	 TEKKEN TAG TOURNAMENT Distribuidor Sony Precio 29,95 euros Puntuación 8,5	 VIRTUA FIGHTER 4 Distribuidor Sony Precio 29,95 euros Puntuación 9,5	
 WAR OF THE MONSTERS Distribuidor Sony Precio 59,99 euros Puntuación 8	DEPORTIVOS		 AGGRESSIVE INLINE Distribuidor Acclaim Precio 59,95 euros Puntuación 8	 ALL-STAR BASEBALL 2002 Distribuidor Acclaim Precio 60,04 euros Puntuación 8
 BMX XXX Distribuidor Acclaim Precio 59,95 euros Puntuación 7	 ESPN INT. TRACK & FIELD Distribuidor Konami Precio 60,04 euros Puntuación 8	 ESTO ES FÚTBOL 2002 Distribuidor Sony Precio 29,95 euros Puntuación 8	 ESTO ES FÚTBOL 2003 Distribuidor Sony Precio 59,95 euros Puntuación 8,5	
 FIFA 2001 Distribuidor EA Precio 63,04 euros Puntuación 8	 FIFA 2002 Distribuidor EA Precio 54,95 euros Puntuación 8	 FIFA 2003 Distribuidor EA Precio 62,95 euros Puntuación 8,5	 INT. LEAGUE SOCCER Distribuidor Acclaim Precio 27,94 euros Puntuación 7,5	
 ISS 2 Distribuidor Konami Precio 59,95 euros Puntuación 8	 KELLY SLATER'S PRO SURFER Distribuidor Proein Precio 64,95 euros Puntuación 7,5	 KNOCKOUT KINGS 2002 Distribuidor EA Precio 65,95 euros Puntuación 8,5	 MADDEN NFL 2001 Distribuidor EA Precio 60,04 euros Puntuación 8,5	
 MADDEN NFL 2002 Distribuidor EA Precio 66,05 euros Puntuación 7,5	 MANAGER DE LIGA 2003 Distribuidor Codemasters Precio 64,95 euros Puntuación 8,5	 MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2 Distribuidor Proein Precio 64,95 euros Puntuación 7	 MUNDIAL FIFA 2002 Distribuidor EA Precio 64,95 euros Puntuación 7	
 MX 2002 Distribuidor Proein Precio 63,05 euros Puntuación 8	 MX SUPERFLY Distribuidor Proein Precio 64,95 euros Puntuación 7	 NBA 2K3 Distribuidor Infogrames Precio 59,95 euros Puntuación 8	 NBA HOOPZ Distribuidor Virgin Precio 60,04 euros Puntuación 7,5	

 NBA LIVE 2003 Distribuidor EA Precio 64,95 euros Puntuación 8,5	 NBA STREET Distribuidor EA Precio 29,95 euros Puntuación 9	 NFL 2K3 Distribuidor Infogrames Precio 59,99 euros Puntuación 8	 NHL 2001 Distribuidor EA Precio 60,04 euros Puntuación 8
 NHL 2K3 Distribuidor Infogrames Precio 59,99 euros Puntuación 8,5	 NHL HITZ 2003 Distribuidor Virgin Precio 59,95 euros Puntuación 8,5	 PRO EVOLUTION SOCCER Distribuidor Konami Precio 29,95 euros Puntuación 9,5	 PRO EVOLUTION SOCCER 2 Distribuidor Konami Precio 54,95 euros Puntuación 9,5
 RED CARD Distribuidor Virgin Precio 59,95 euros Puntuación 8	 SHAUN PALMER Distribuidor Proein Precio 63,05 euros Puntuación 7,5	 SLAM TENNIS Distribuidor Infogrames Precio 44,95 euros Puntuación 7,5	 SLED STORM Distribuidor EA Precio 64,95 euros Puntuación 7
 SMASH COURT TENNIS Distribuidor Sony Precio 59,95 euros Puntuación 8	 SPLASHDOWN Distribuidor Infogrames Precio 60,04 euros Puntuación 8	 SSX Distribuidor EA Precio 29,95 euros Puntuación 9	 SSX TRICKY Distribuidor EA Precio 62,95 euros Puntuación 8,5
 TARZAN FREERIDE Distribuidor Ubi Soft Precio 29,95 euros Puntuación 7,5	 TIGER WOODS PGA TOUR 2003 Distribuidor EA Precio 64,95 euros Puntuación 8,5	 TONY HAWK'S PRO SKATER 3 Distribuidor Proein Precio 29,95 euros Puntuación 9,5	 TONY HAWK'S PRO SKATER 4 Distribuidor Proein Precio 59,95 euros Puntuación 9,5
 VICTORIOUS BOXERS Distribuidor Planeta Precio 59,50 euros Puntuación 7,5	 VIRTUA TENNIS 2 Distribuidor Acclaim Precio 59,95 euros Puntuación 9	CARRERAS	
 ATV OFF ROAD Distribuidor Sony Precio 57,04 euros Puntuación 8,5	 ATV 2: QUAD POWER RACING Distribuidor Acclaim Precio 59,95 euros Puntuación 7,5	 BURNOUT Distribuidor Acclaim Precio 29,95 euros Puntuación 8,5	 BURNOUT 2: POINT OF IMPACT Distribuidor Acclaim Precio 59,95 euros Puntuación 9
 CIRCUS MAXIMUS Distribuidor Proein Precio 62,95 euros Puntuación 5	 COLIN MCRAE 3 Distribuidor Codemasters Precio 59,95 euros Puntuación 9	 CRASHED Distribuidor Proein Precio 59,95 euros Puntuación 6,5	 CRAZY TAXI Distribuidor Acclaim Precio 29,95 euros Puntuación 8
 DRIVING EMOTION TYPE-S Distribuidor EA Precio 60,04 euros Puntuación 5	 EIGHTEEN WHEELER Distribuidor Acclaim Precio 57,04 euros Puntuación 7,5	 EXTREME G3 Distribuidor Acclaim Precio 29,95 euros Puntuación 8,5	 F1 2001 Distribuidor EA Precio 63,05 euros Puntuación 8
 FERRARI F355 CHALLENGE Distribuidor Sony Precio 59 euros Puntuación 7	 FORMULA 1 2001 Distribuidor Sony Precio 29,95 euros Puntuación 8,5	 FORMULA 1 2002 Distribuidor Sony Precio 59,99 euros Puntuación 7,5	 GRAN TURISMO 3 A-SPEC Distribuidor Sony Precio 29,95 euros Puntuación 9,5
 GRAN TURISMO CONCEPT 2002 Distribuidor Sony Precio 39,95 euros Puntuación 8,5	 GTC AFRICA Distribuidor Proein Precio 29,95 euros Puntuación 7,5	 LOTUS CHALLENGE Distribuidor Virgin Precio 17,95 euros Puntuación 8,5	 MIDNIGHT CLUB Distribuidor Proein Precio 29,95 euros Puntuación 7,5

 MOTO GP 2 Distribuidor Sony Precio 59,95 euros Puntuación 9,5	 MOTO GP 3 Distribuidor Sony Precio 59,99 euros Puntuación 9	 NEED FOR SPEED 2 Distribuidor EA Precio 64,95 euros Puntuación 8	 PIERRE NODOYUNA Y PATÁN Distribuidor Infogrames Precio 51,03 euros Puntuación 8
 PRO RACE DRIVER Distribuidor Codemasters Precio 64,95 euros Puntuación 8,5	 PRO RALLY 2002 Distribuidor Ubi Soft Precio 42,95 euros Puntuación 7	 RALLY CHAMPIONSHIP Distribuidor Proein Precio 19,95 euros Puntuación 7,5	 RIDGE RACER V Distribuidor Sony Precio 39,95 euros Puntuación 8,5
 SHOX Distribuidor EA Precio 64,95 euros Puntuación 7,5	 THE SIMPSONS ROAD RAGE Distribuidor EA Precio 63,05 euros Puntuación 6,5	 SMUGGLER'S RUN Distribuidor Proein Precio 29,95 euros Puntuación 8	 SPACE RACE Distribuidor Infogrames Precio 59,95 euros Puntuación 7,5
 SPY HUNTER Distribuidor Virgin Precio 34,95 euros Puntuación 9	 STUNTMAN Distribuidor Infogrames Precio 29,95 euros Puntuación 8,5	 TOTAL IMMERSION RACING Distribuidor Planeta Precio 59,95 euros Puntuación 6,5	 V-RALLY 3 Distribuidor Infogrames Precio 29,95 euros Puntuación 7,5
 WILD WILD RACING Distribuidor Friendware Precio 57,04 euros Puntuación 7,5	 WIPEOUT FUSION Distribuidor Sony Precio 59,95 euros Puntuación 8,5	 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP Distribuidor Sony Precio 29,95 euros Puntuación 9	 WRC II: EXTREME Distribuidor Sony Precio 59,99 euros Puntuación 9
 WRECKLESS Distribuidor Proein Precio 64,95 euros Puntuación 7,5	SHOOT'EM-UPS		
 DEUS EX Distribuidor Proein Precio 59,95 euros Puntuación 7	 ENDGAME Distribuidor Planeta Precio 59,95 euros Puntuación 7,5	 GUNGRIFFON BLAZE Distribuidor Virgin Precio 57,04 euros Puntuación 8	 IRON ACES 2 Distribuidor Proein Precio 64,95 euros Puntuación 6,5
 LETHAL SKIES Distribuidor Proein Precio 64,95 euros Puntuación 8	 MAX PAYNE Distribuidor Proein Precio 29,95 euros Puntuación 7	 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE Distribuidor EA Precio 64,95 euros Puntuación 8,5	 MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE Distribuidor Infogrames Precio 44,95 euros Puntuación 6,5
 NINJA ASSAULT Distribuidor Sony Precio 59,95 euros Puntuación 7,5	 NO ONE LIVES FOREVER Distribuidor Vivendi Precio 59,95 euros Puntuación 7	 QUAKE III REVOLUTION Distribuidor EA Precio 29,95 euros Puntuación 8,5	 RED FACTION Distribuidor Proein Precio 32,95 euros Puntuación 8,5
 RED FACTION 2 Distribuidor Proein Precio 64,95 euros Puntuación 9	 SILENT SCOPE Distribuidor Konami Precio 29,95 euros Puntuación 8	 SILPHEED: THE LOST PLANET Distribuidor Virgin Precio 60,04 euros Puntuación 8,5	 SOLDIER OF FORTUNE: EDICIÓN GOLD Distribuidor Proein Precio 64,95 euros Puntuación 6
 SW: LAS GUERRAS CLON Distribuidor EA Precio 62,95 euros Puntuación 7,5	 STAR WARS: STARFIGHTER Distribuidor EA Precio 59,95 euros Puntuación 8,5	 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER Distribuidor EA Precio 59,95 euros Puntuación 7	 THUNDERHAWK: OP. PHOENIX Distribuidor Proein Precio 57,04 euros Puntuación 7,5



TIME CRISIS 2
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**



TIMESPLITTERS
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



TIMESPLITTERS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



TOP GUN
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **7,5**



TUROK EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**



VAMPIRE NIGHT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



X-SQUAD
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**

PLATAFORMAS



APE ESCAPE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**



CRASH BANDICOOT 4
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



HAVEN: CALL OF THE KING
Distribuidor **Virgin**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



JAK & DAXTER
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



RATCHET & CLANK
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9,5**



RAYMAN 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **8**



VEXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


AVENTURAS



ALONE IN THE DARK 4
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



BATMAN VENGEANCE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7,5**



BLOOD OMEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**




D.N.A.: DARK NATIVE APOSTLE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



EXTERMINATION
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



FREAK OUT
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**




FUR FIGHTERS
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7**



LA FUGA DE MONKEY ISLAND
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**




GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor **Virgin**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**




HERDY GERDY
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



HITMAN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ICO
Distribuidor **Sony**
Precio **51,68 euros**
Puntuación **8,5**




MGS 2: SUBSTANCE
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**




SOUL REAVER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **56,99 euros**
Puntuación **8,5**




ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**




PRISONER OF WAR
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT EDEN
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT ZERO
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



RE CODE: VERONICA X
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**



SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT HILL 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT HILL 3

Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



SPIDER-MAN

Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



SPLINTER CELL

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



SW: BOUNTY HUNTER

Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **6,5**



TAZ: WANTED

Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



THE MUMMY RETURNS

Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



THE THING

Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ZONE OF THE ENDERS

Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

PUZZLE Y ESTRATEGIA



AGE OF EMPIRES 2

Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



AQUA AQUA WETRIX

Distribuidor **Proein**
Precio **9,95 euros**
Puntuación **5,5**



ARMY MEN: RTS

Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**



COMMANDOS 2

Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**



DYNASTY TACTICS

Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KESSEN

Distribuidor **EA**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **8,5**



KESSEN 2

Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



KURI KURI MIX

Distribuidor **Planeta**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



LOS SIMS

Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



POLAROID PETE

Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7**



RING OF RED

Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SUPER BUST-A-MOVE

Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



THEME PARK WORLD

Distribuidor **EA**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **7,5**

RPG'S



BALDUR'S GATE

Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



DARK CLOUD

Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ETERNAL RING

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **6**



EVERGRACE

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



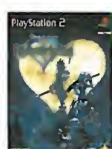
FINAL FANTASY X

Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



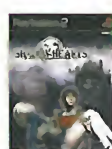
GRANDIA 2

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



KINGDOM HEARTS

Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



SHADOW HEARTS

Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



WILD ARMS 3

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ACCIÓN



AIRBLADE

Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ARMORED CORE 2

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**



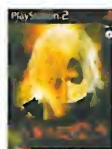
CONTRA

Distribuidor **Konami**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



DEVIL MAY CRY

Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



DEVIL MAY CRY 2

Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES

Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



ENTER THE MATRIX

Distribuidor **Atari**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



THE GETAWAY

Distribuidor **Sony**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **9**



GTA: VICE CITY

Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



GTA 3

Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



GUNGRAVE

Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



HEADHUNTER

Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



TENCHU 3

Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAXIMO

Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**



THE MARK OF KRI

Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**



MDK 2: ARMAGEDDON

Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7**



MR MOSKEETO

Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



RYGAR

Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9**



SHINOBI

Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**
Puntuación **8,5**



TERMINATOR: DOF

Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



VARIOS



BRITNEY'S DANCE BEAT

Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



EJAY CLUBWORLD

Distribuidor **Planeta**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **8,5**



FREQUENCY

Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



GITAROO MAN

Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAD MAESTRO!

Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



MTV MUSIC GENERATOR 2

Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**



PARAPPA THE RAPPER 2

Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



RAYMAN M

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



REZ

Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



SPACE CHANNEL 5

Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

PS ONE

No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.



ACE COMBAT 3

Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



BREATH OF FIRE IV

Distribuidor **EA**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **8,5**



COLIN MCRAE 2.0

Distribuidor **Proein**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**



CRASH BANDICOOT 3

Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



DINO CRISIS 2

Distribuidor **Virgin**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



DRIVER 2

Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**



FINAL FANTASY VIII

Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



GRAN TURISMO 2

Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



ISS PRO EVOLUTION 2

Distribuidor **Konami**
Precio **39,99 euros**
Puntuación **9,5**



MOH: UNDERGROUND

Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**



METAL GEAR SOLID

Distribuidor **Konami**
Precio **14,97 euros**
Puntuación **10**



RESIDENT EVIL 2

Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**



RAYMAN 2

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**



SILENT HILL

Distribuidor **Konami**
Precio **19,99 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER

Distribuidor **Proein**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



SPYRO 3

Distribuidor **Sony**
Precio **22,95 euros**
Puntuación **9,5**



TEKKEN 3

Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



TIME CRISIS

Distribuidor **Sony**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



VAGRANT STORY

Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**

Spy Kids 2



Los dos niños espías, Carmen y Juni, ya han logrado el nivel 2 como agentes de la OSE, por lo que ya pueden actuar en solitario. Sin embargo un día, durante una presentación, es robado el Transmooker, un aparato que es capaz de dejar una amplia zona sin ningún tipo de impulso eléctrico y Gary y Gerty Giggles, otros niños espía rivales de los protagonistas, culpan a Juni de la pérdida del aparato, por lo que es expulsado de la OSE. Pero las habilidades *hackers* de Carmen consiguen hacer volver al servicio activo a su hermano, y los dos van a recuperar el aparato robado de manos del científico loco Romero.

VALORACIÓN

Rodriguez vuelve a demostrar su prodigiosa inventiva visual y su alma de niño en una secuela divertidísima, frenética e inteligente, que incluso se permite homenajear a Ray Harryhausen

- **DIRECTOR** Robert Rodriguez
- **INTÉRPRETES** Antonio Banderas, Carla Gugino, Alexa Vega, Daryl Sabara, Mike Judge, Ricardo Montalban, Holland Taylor, Steve Buscemi
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno



Peligro Inminente: Ed. Especial



Cuando el almirante James Greer, director de inteligencia de la CIA, cae gravemente enfermo, le pide a su amigo Jack Ryan que asuma su puesto. Él descubrirá que el reciente asesinato de un amigo del Presidente fue encargado por el jefe de un cártel colombiano, por lo que algunos de sus halcones le convencerán para iniciar una guerra encubierta e ilegal. Ryan lo averiguará e intentará impedirlo, pero ante los obstáculos que le ponen tendrá que viajar a Colombia para arreglar las cosas él mismo.

VALORACIÓN

Aventura de acción inteligente, entretenida y sorprendentemente crítica con el Gobierno USA en la que brillan Ford y Dafoe

- **DIRECTOR** Phillip Noyce
- **INTÉRPRETES** Harrison Ford, Willem Dafoe, Anne Archer, Joaquim de Almeida, Herny Czerny, Harris Yulin, Donald Moffat
- **DISTRIBUIDORA** Paramount
- **PRECIO** 27,02 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Reportaje *Detrás del Peligro*, nuevas entrevistas con el reparto y el equipo técnico, trailer de cine

El Mismo Amor, la Misma Lluvia



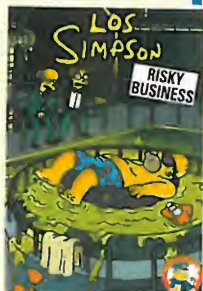
Jorge Pellegrini es un joven escritor que subsiste a base de escribir historias románticas para una revista de actualidad. Pero una noche conoce a Laura Ramallo, una camarera con la que tiene una conexión prácticamente instantánea, y a pesar de que ella tiene novio acaban haciéndose pareja. Ella tiene mucha fe en Jorge, así lo que le impulsa a escribir un libro, pero él se siente inseguro y acaba engañándola, por lo que acaban rompiendo. Sin embargo, su historia aún dará muchas vueltas...

VALORACIÓN

Comedia romántica amarga y tremendamente lúcida del equipo de *El Hijo de la Novia*, a la que supera ampliamente en capacidad reflexiva

- **DIRECTOR** Juan José Campanella
- **INTÉRPRETES** Ricardo Darín, Soledad Villamil, Eduardo Blanco, Ulises Dumont, Graciela Tenenbaum, Alfonso de Grazia, Alicia Zanca
- **DISTRIBUIDORA** Manga
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby (Castellano)
- **SUBTÍTULOS** Ninguno
- **EXTRAS** Escenas del rodaje, entrevistas, trailer, fichas técnica y artística, filmografías selectas

Los Simpson: Risky Business



Este recopilatorio incluye cuatro episodios. En *Homer, el Smithers*, Smithers decide tomarse unas vacaciones y nombra a Homer como su sustituto; en *Homer en el Espacio Exterior*, éste es elegido por la NASA como viajero espacial; en *Bocados Inmobiliarios*, Marge consigue una licencia inmobiliaria y le vende a los Flanders una casa donde se cometió un brutal asesinato; y en *Marge Consigue un Empleo*, mamá Simpson debe trabajar en la planta nuclear debido a lo mal que va su economía.

VALORACIÓN

Pasan los años y, pese a que ha perdido parte de su vitriolo inicial, esta serie sigue siendo de lo mejorcito de entre el humor televisivo

- **DIRECTORES** Steven D. Moore, Carlos Baeza, Swinton Scott, Jeff Lynch
- **VOCES ORIGINALES** Dan Castellana, Julie Kavner, Nancy Cartwright, Yeardley Smith, Hank Azaria, Harry Shearer, Phil Hartman
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, inglés, italiano, francés, alemán)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, italiano, francés, alemán, holandés, sueco, noruego, danés, finés
- **EXTRAS** Incluye *Lo Mejor del Jefe Wiggum*

8 Millas



Lo único que aparta a Jimmy "Rabbit" Smith Jr. de la delincuencia que le rodea en el suburbio de Detroit donde vive es su amor por el rap. Y es que su vida va de mal en peor: deja a su novia cuando ésta le dice que está embarazada, tiene que trasladarse a vivir al trailer de su madre alcohólica para ahorrar dinero suficiente para pagarse una maqueta, su trabajo es frustrante y es literalmente aplastado en un concurso de luchas de rap. Sólo su voluntad podrá hacerle salvar los escollos.

VALORACIÓN

Hanson retrata con acurada fidelidad la vida en los suburbios americanos y el espíritu del rap gracias a un sorprendente Eminem

- **DIRECTOR** Curtis Hanson
- **INTÉRPRETES** Eminem, Kim Bassinger, Brittany Murphy, Mekhi Phifer, Evan Jones, Omar Benson Miller, De'Angelo Wilson, Eugene Byrd
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Así se hizo *8 Millas*, luchas exclusivas de rap, la música de *8 Millas*, vídeo musical Eminem *Superman*, trailer de cine, trailer de *2 Fast 2 Furious* y *The Hulk*, DVD-ROM Total Access

Animatrix



En esta recopilación de nueve cortometrajes de animación encontraremos *El Segundo Renacimiento*, la historia de la lucha entre humanos y máquinas y la génesis de Matrix dividida en dos partes; *Programa*, en la que una soldado de Zion debe pasar una prueba de fuego en una simulación de la época medieval japonesa; *El Último Vuelo de Osiris*, que nos muestra a los tripulantes de la nave Osiris descubriendo los planes de las máquinas de atacar la ciudad humana de Zion; *Historia de Detectives*, donde un duro investigador privado le sigue la pista a la ciberterrorista llamada Trinity; *Matriculado*, en la que un grupo de rebeldes captura a un centinela y lo reprograma para que sea su aliado; *Más Allá*, que narra la historia de una casa que, por culpa de un bug en Matrix, cumple los deseos; *Historia de Chico*, o cómo buscar una salida sin morir en el intento; y *Récord Mundial*, donde un atleta usa su voluntad para escapar de Matrix.

VALORACIÓN

Irregular aunque interesante aportación al universo de los Hermanos Wachowsky que no sólo narra tramas de importancia, sino también algunas interesantes historias paralelas

- **DIRECTORES** Andy Jones, Mahiro Maeda, Shinichiro Watanabe, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Koji Morimoto, Peter Chung
- **GUIONISTAS** Andy y Larry Wachowsky, P. Chung, Y. Kawajiri, S. Watanabe
- **DISTRIBUIDORA** Warner
- **PRECIO** 24 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Cómo se hizo, *De los bocetos a la pantalla: Historia y cultura*, *Los creadores*, *La realización*, trailer del videojuego *Enter the Matrix*, comentarios en audio



El Caso Bourne



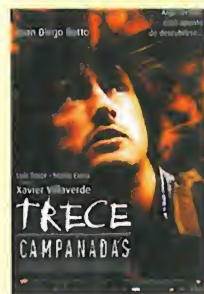
Cuando un joven es rescatado del mar por unos pescadores italianos, éste no recuerda ni siquiera su nombre. El único rastro de su vida son las dos balas de su espalda y el pequeño láser de su cadera con el número de cuenta de un banco de Zurich. Allí descubrirá su nombre, Jason Bourne, además de varios pasaportes de distintos países y un montón de dinero en metálico. Cuando intente acudir a la embajada americana, descubrirá que alguien lo quiere muerto... pero no se dejará matar.

VALORACIÓN

Ni sus aires europeos, ni sus vibrantes escenas de acción, ni la imponente Potente salvan al film de un guión hueco y deslavazado

- **DIRECTOR** Doug Liman
- **INTÉRPRETES** Matt Damon, Franka Potente, Chris Cooper, Clive Owen, Brian Cox, Adewale Akinnuoye-Agbaje, Gabriel Mann, Julia Stiles
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Escenas inéditas, final alternativo, escena ampliada de la granja, el origen de *The Bourne Identity*, comentarios del director Doug Liman, vídeo musical de Moby *Extreme Ways*, trailer de cine, trailer de *Johnny English* y teaser trailer de *Hulk*, DVD-ROM de Total Axes

Trece Campanadas



Tras quince años fuera un joven escultor, Jacobo, vuelve a Santiago de Compostela debido a que su madre ha tenido que ser ingresada en un centro psiquiátrico por culpa de sus problemas mentales. Allí no le quedará más remedio que afrontar los hechos de su infancia que le traumatizaron y le alejaron de su ciudad de nacimiento, relacionados con su padre Mateo, que también fue un brillante escultor dedicado a su obra más ambiciosa... hasta que murió en un sangriento acontecimiento.

VALORACIÓN

Interesante película fantástica que, pese a que recurre demasiado a menudo al efectismo, tiene momentos increíblemente inquietantes

- **DIRECTOR** Xavier Villaverde
- **INTÉRPRETES** Juan Diego Botto, Luis Tosar, Marta Etura, Elvira Mínguez, Rosa Álvarez, Laura Mañá, Diogo Infante, Gonzalo Uriarte
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** *Making of*, imágenes del rodaje, entrevistas, videoclip, trailers y spots

Vampire Hunter D: Bloodlust



En el futuro, los vampiros han tomado el planeta y dominan a los humanos... al menos hasta la aparición de los cazadores de vampiros, que están diezmando sus filas a marchas forzadas. Uno de los más terribles es D, hijo de un vampiro y una humana que tiene un parásito en su mano izquierda que le permite absorber almas. Cuando la hija de una familia acaudalada llamada Charlotte es raptada por el poderoso vampiro Meier Link, D es contratado para rescatarla y llevarla de vuelta a su hogar... pero lo que el cazavampiros no espera es que sus más encarnizados competidores, los Hermanos Markus, han recibido el mismo

encargo que él. Así que D no sólo deberá enfrentarse a los demonios que están bajo las órdenes de Link, sino también superar a sus adversarios... lo que ninguno de ellos espera es descubrir que Charlotte no fue raptada, sino que se fue por voluntad propia. ¿Cuál será, pues, el sentido de esa misión?

VALORACIÓN

Kawajiri se confirma como uno de los directores de *anime* más interesantes de los últimos años con una fábula vampírica llena de lirismo y oscuridad, y trufada de personajes memorables

- **DIRECTOR** Yoshiaki Kawajiri
- **VOCES ORIGINALES** Hideyuki Tanaka, Ichiro Nagai, Koichi Yamadera, Megumi Hayashibara, Emi Shinohara, Yusaku Yara, Hochu Otsuka
- **DISTRIBUIDORA** Manga
- **PRECIO** 17,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** *Making of*, entrevista con el director, *storyboards*, trailer y spot televisivo, fichas artística y técnica, filmografías selectas



El Esmoquin



Jimmy Tong es un taxista famoso por la velocidad con la que atraviesa las calles, por lo que es contratado como chófer personal por el millonario Clark Devlin... o eso es lo que hace creer a los demás que es, porque en realidad Devlin es un superagente secreto que usa un esmoquin de alta tecnología de dos mil millones de dólares. Pero cuando un atentado le deja en coma, Jimmy se prueba el traje y se ve obligado a cumplir la siguiente misión de Devlin junto a la bella científica Del Blaine.

VALORACIÓN

Patética parodia de James Bond que ata demasiado en corto a Chan y le da demasiada cancha a Love "Sosita" Hewitt

- **DIRECTOR** Kevin Donovan
- **INTÉRPRETES** Jackie Chan, Jennifer Love Hewitt, Jason Isaacs, Debi Mazar, Peter Stormare, Ritchie Coster, Mia Cottet, Romany Malco
- **DISTRIBUIDORA** DreamWorks
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Making of a la medida de Jackie Chan, trailer de cine, sala de montaje: escenas eliminadas, secuencias extendidas, tomas falsas

Siete Días y una Vida



Lanie Kerrigan, una exitosa reportera de una emisora de televisión de Seattle, entrevista a un vagabundo con dotes para la videncia, el Profeta Jack, para que adivine el resultado de un partido... pero en lugar de eso, éste le predice que en una semana ella morirá. Cuando otras predicciones del Profeta se van cumpliendo, Lanie verá acercarse su fin y empezará a replantearse la vida que ella creía tan perfecta y se sentirá cada vez más cerca de Pete, un cámara con el que se lleva fatal.

VALORACIÓN

Correcta comedia con aire al cine de Frank Capra que no pasaría del aprobado si no fuera por la buena labor de sus intérpretes

- **DIRECTOR** Stephen Herek
- **INTÉRPRETES** Angelina Jolie, Edward Burns, Tony Shalhoub, Stockard Channing, Christian Kane, James Gammon, Melissa Errico
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno

Oscura Seducción



John es un gris empleado de banca al que las relaciones con las mujeres le funcionan fatal, por lo que decide buscar una solución fácil: encargar una esposa rusa a través de Internet. Y parece que, por una vez, tiene suerte, porque la elegida es la bellísima Nadia, que no tiene ni idea de inglés pero lo suple con unas impresionantes capacidades amoratorias. Lo malo es que, para el cumpleaños de la chica, aparecen sus inquietantes primos Alexei y Yuri, que pondrán la vida de John patas arriba.

VALORACIÓN

Agradable comedia negra llena de giros argumentales que gana muchísimo gracias a la labor de Kidman, Chaplin, Cassel y Kassovitz

- **DIRECTOR** Jez Butterworth
- **INTÉRPRETES** Nicole Kidman, Ben Chaplin, Vincent Cassel, Mathieu Kassovitz, Alexander Armstrong, Kate Evans, Stephen Mangan
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Ninguno

Freeway



Cuando su madre es arrestada por prostitución y su padrastro por abusar sexualmente de ella, la quinceañera Vanessa Lutz decide ir en busca de su abuela, a la que nunca ha conocido, para no ser internada en un centro de menores. Por el camino su coche se estropea y es recogida por Bob Wolverton, que trabaja en una escuela para niños problemáticos y le pide que le hable de los abusos de su padrastro. Lo que Vanessa no sabe es que Bob es un asesino psicópata con ansias de sangre...

VALORACIÓN

Inteligente revisión de culto del cuento de Caperucita Roja tamizado por un impagable humor negro y mucha mala leche

- **DIRECTOR** Matthew Bright
- **INTÉRPRETES** Kiefer Sutherland, Reese Witherspoon, Brooke Shields, Wolfgang Bodison, Dan Hedaya, Amanda Plummer, Michael F. Weiss
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **PRECIO** 18 euros
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Trailer

Planet Eggs

Si quieres saber si tu película preferida contiene algún *easter egg* o, por el contrario, has encontrado alguno y quieres compartirlo con el resto de lectores de *PlanetStation*, ¡escríbenos!

PlanetStation. Editorial Aurum. Ronda Sant Pere 38, (08010) Barcelona. E-mail: planet@ed-aurum.com

Final Fantasy: La Fuerza Interior



Me paso el día bailando

En el Bonus Disc, selecciona la opción que te lleva al Menú Principal. Ve a la segunda página y, allí, ve hasta el icono que tiene un triángulo dentro de un círculo situado en la parte inferior izquierda de la pantalla. Desde aquí ve a la derecha dos veces para llegar a un pequeño rectángulo azulado que debes seleccionar para ver una versión del videoclip *Thriller* de Michael Jackson perpetrado por los personajes de la película.

Una cena romántica

En el Bonus Disc, colócate sobre la opción Menú Principal. Presiona derecha y abajo para descubrir un extraño icono. Seguidamente presiona X para ver un *storyboard* de una romántica cena protagonizada por Aki y un rubito acompañante, en la que no faltan la tranquila música de piano y las velitas.

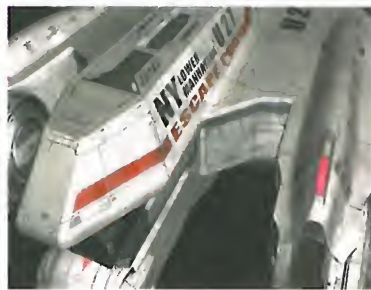


Detrás de la escena

En el Bonus Disc, selecciona el Menú Principal. Una vez dentro, ve a la opción Sobre los Personajes y ponte sobre Aki, para después pulsar abajo de manera que te sitúes sobre el icono que te permite ir hacia atrás. Una vez allí presiona derecha e izquierda para ponerte sobre un icono circular. Si entras podrás ver el interesante *storyboard* de una de las escenas de la película.

Aquellos locos cacharros

En el Bonus Disc, selecciona el Menú Principal. Una vez dentro, entra en la opción Comparación de los Vehículos a Escala. Ponte sobre la imagen del



Bandit y presiona abajo, derecha y derecha para descubrir una estrella azul dentro de un círculo. Si entras verás algunos trabajos de preproducción a partir de los cuales se construyeron los vehículos que aparecen en la película.

Cómo se hizo Gaia

En el Bonus Disc, ve al Menú Principal y pasa después a la segunda página. Entra seguidamente en Contenido del DVD-ROM y presiona arriba y derecha para descubrir un icono. Si pulsas X sobre él verás un *storyboard* sobre el Cráter de Gaia.

Star Trek: Espacio Profundo Nueve (Primera Temporada)

Archivos ocultos de la Sección 31

En el disco número 6 puedes acceder a una serie de archivos. Si los vas seleccionando todos (en las dos páginas) verás que algunas partes de la estación espacial se iluminan con una lucecita verde. Si seleccionas estas partes, accederás a una serie de interesantes videos protagonizados por todos los miembros de la tripulación de la estación.



Gladiator

El Rinoceronte perdido

En el disco 2 entra en la opción Original Storyboards y busca el que se llama Rhino Fight. En la primera página de este *storyboard* presiona arriba para que se ilumine la imagen del rinoceronte. Si lo seleccionas, accederás a una pantalla de opciones que te permitirá leer una explicación de la escena e incluso ver qué aspecto hubiera tenido el rinoceronte si finalmente no se hubiera desechado esta escena.



¡No se vayan todavía, aún hay más!

11 DE SEPTIEMBRE

Manga, Alquiler
A ESPALDAS DE LA LEY
 20th Century Fox, 17,99 euros
AGENDA OCULTA
 20th Century Fox, 17,99 euros
AHORA ME LLAMAN SR. TIBBS
 20th Century Fox, 17,99 euros
ALEJANDRO EL MAGNO
 20th Century Fox, 17,99 euros
ALI G ANDA SUELTO
 Universal, 24,01 euros
ALONE
 Paramount, 24,01 euros
AMENAZA DE TORMENTA
 DeAPlaneta, 24,01 euros
ANGEL OF THE NIGHT
 Filmax, 12 euros
BATTLE ROYALE
 Manga, 23,99 euros
BOCACCIO'70
 Filmax, 12 euros
CAR WASH (UN MUNDO APARTE)
 Universal, 24,01 euros
CÁSATE Y VERÁS
 Manga, 17,99 euros
EL CASTAÑO 2
 Universal, 24,01 euros
LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO
 Paramount, 27,02 euros
COMANDO SUICIDA
 Filmax, Alquiler
CUANDO ÉRAMOS SOLDADOS
 Universal, 24,01 euros
EL CUARTO ÁNGEL
 Manga, 23,99 euros
LA CUBA MÍA
 Universal, 24,01 euros
DE SALAMANCA A NINGUNA PARTE
 Manga, 17,99 euros
DEAD AWAKE
 Filmax, 18 euros
DECEPCIÓN FINAL
 Filmax, Alquiler
DELICIOSA MARTHA
 Manga, 23,99 euros
LOS DIABLOS
 Manga, 17,99 euros
DOBLE JUEGO
 DeAPlaneta, 24,01 euros
EN EL PUNTO DE MIRA
 Filmax, Alquiler
THE GOOD GIRL
 Filmax, Alquiler
GOHATTO
 Lauren, 24,01 euros
EL GRAN GOLPE
 Paramount, Alquiler
ESCUELA DE ASESINOS
 Paramount, Alquiler
EL ESTILO DE LA SERPIENTE...
 Manga, 11,99 euros

FARGO: EDICIÓN ESPECIAL
 20th Century Fox, 23,99 euros
LA FLOR DEL MAL
 Manga, Alquiler
FURIA ORIENTAL PARTE II
 Manga, 11,99 euros
GORKY PARK
 20th Century Fox, 17,99 euros
HIENA SALVAJE
 Manga, 11,99 euros
HIENA SALVAJE II
 Manga, 11,99 euros
LA HISTORIA MÁS GRANDE...
 20th Century Fox, 17,99 euros
EL HOMBRE DE LA MÁSCARA DE...
 Filmax, 12 euros
INSPECTOR TIBBS CONTRA LA...
 20th Century Fox, 17,99 euros
INVESTIGATING SEX
 Universal, 24,01 euros
EL INVIERNO DE LAS ANJANAS
 Filmax, 12 euros
EN EL PUNTO DE MIRA
 Filmax, Alquiler
ESA MALDITA COSTILLA
 Filmax, 12 euros
LA ISLA DE LA TRAICIÓN
 Filmax, Alquiler
JUEGO DE PATRIOTAS
 Paramount, 27,02 euros
K-19: THE WIDOWMAKER
 Filmax, 12 euros
KARTUM
 20th Century Fox, 17,99 euros
LAST ORDERS
 Manga, Alquiler
LA LEY DE LA CALLE
 Universal, 24,01 euros
LISISTRATA
 Lauren, 24,01 euros
MATAR A TRAICIÓN
 Manga, 11,99 euros
MÁS PERROS QUE HUESOS
 Paramount, Alquiler
MEAN MACHINE
 Paramount, 24,01 euros
EL MEJOR DE LOS MALVADOS
 Manga, 17,99 euros
MI MARIDO ES UNA RUINA
 Lauren, 24,01 euros
MOVIDA DEL 76
 Universal, 24,01 euros
MUERTE EN HOLLYWOOD
 Filmax, Alquiler
NO SOY NADIE SIN TI
 Lauren, Alquiler
OJOS DE FUEGO 2
 Universal, Alquiler
PACK FEDERICO FELLINI
 Manga, 23,99 euros
PACK JET LI
 Manga, 44,99 euros

PACK MATT DAMON
 Paramount, 30,95 euros
PACK TERROR
 Manga, 23,99 euros
PACK TIPOS DUROS
 Paramount, 30,95 euros
PASAJE A LA INDIA
 20th Century Fox, 17,99 euros
PHANTASMA: APOCALIPSIS
 Filmax, 12 euros
PRIVATE SCHOOL
 Paramount, 24,01 euros
EL PUÑO DEL DRAGÓN
 Manga, 11,99 euros
EL RECUPERADOR
 Universal, 24,01 euros
REPLI-KATE
 Filmax, 18 euros
SCRATCH
 Lauren, 18 euros
SECUESTRO INFERNAL
 Lauren, 24,01 euros
EL SENDERO DE LA TRAICIÓN
 20th Century Fox, 17,99 euros
SANG WOO Y SU ABUELA
 DeAPlaneta, 24,01 euros
SHADOWBUILDER
 Filmax, 12 euros
SHIRI
 Filmax, 18 euros
SIN PIEDAD
 Filmax, 18 euros
EL SOBORNO
 Manga, 17,99 euros
SOCIOS
 Filmax, Alquiler
STAR TREK DEEP SPACE 9 TEMP. 2
 Paramount, 99,95 euros
STARGATE: TEMPORADA 1
 20th Century Fox, 79,99 euros
SWEET SIXTEEN
 Manga, Alquiler
TANGUY
 DeAPlaneta, 24,01 euros
TAXI PARA 3
 Manga, Alquiler
TENTÁCULOS ASESINOS
 Filmax, Alquiler
TETSUO 2
 Filmax, 18 euros
TODA LA VERDAD
 20th Century Fox, 23,99 euros
EL ÚLTIMO TREN
 Manga, Alquiler
VAMPIRE HUNTER D
 Manga, 17,99 euros
LOS VIKINGOS
 20th Century Fox, 17,99 euros
WALKER
 Universal, 24,01 euros
YEAR OF THE HORSE
 Manga, 17,99 euros

Ránkings

Los Más Alquilados (según Blockbuster)

- 1 Muere Otro Día
- 2 El Imperio del Fuego
- 3 xXx
- 4 Harry Potter y la Cámara Secreta
- 5 Las Cuatro Plumas
- 6 El Dragón Rojo
- 7 Austin Powers: Miembro de Oro
- 8 Dragonfly
- 9 Mr. Deeds
- 10 9 Días

Los Más Vendidos (según FNAC)

- 1 Harry Potter y la Cámara Secreta
- 2 El Viaje de Chihiro
- 3 The Ring (El Círculo)
- 4 X-Men 1.5
- 5 xXx
- 6 Apocalypse Now Redux
- 7 Los Amantes del Círculo Polar
- 8 The Beatles Anthology
- 9 Abre los Ojos
- 10 El Día de la Bestia





¿HAY JUEGOS XXX EN PS2?

MARÍA JOSÉ SANZ MARTÍN (AL CALÁ DE HENARES, MADRID)

Hola, ¿qué tal os va? Espero que no hayáis agotado las reservas de cerveza del Bar Budo. Si es así siempre podéis recurrir a las reservas del Bar Tolo.

Teniendo en cuenta la silueta que estamos adquiriendo con tanta cerveza, más bien deberíamos empezar a ir al Bar Rigón.

Bueno, dejando a un lado los asuntos cervicales, espero que podáis resolver mis dudas. Ahí va la primera: ¿se pueden pasar los datos de una memory card de la PS One a una de la PS2?

Pasar puedes pasarlos, pero si luego quieres usarlos tienes las mismas posibilidades que de sorprender a Yola Berrocal leyendo un libro que tenga más letras que dibujitos... Necesitarás tarjetas de memoria de PS One para guardar partidas aunque juegues a tus títulos de 32 bits en PS2.

Una amiga me dijo que habían sacado el juego de la película xXx (Triple X).

¿Es cierto? ¿O es que mi amiga alucina más que T-Virus viendo a la Fergó en un concurso de Miss Camiseta Mojada?

Si lo ha visto en las tiendas alucina o está más despistada que un piojo en la cabeza de la rana Gustavo, porque el juego oficial de la película que se comercializa actualmente es el de Game Boy Advance... aunque supuestamente están pendientes de aparición versiones del juego "para todas las plataformas" (que no, que no se refieren a los zapatos de las *drag queens*, leñe).

Y por último... Voy por el tercer disco del FFVIII, ya he luchado contra

Cactilión y quiero cambiar el equipo pero no me dejan. Voy al menú, selecciono Relevo, y sólo me dejan coger la opción de Transferir. ¿Qué puedo hacer (esto es más estresante que quedarse encerrado en un ascensor junto a Pocholo de Hotel Glam)?

Hace mucho tiempo que jugamos al FF VIII y, además, como los datos que nos das son más vagos que los guionistas que escriben los diálogos de Pikachu no podemos darte una respuesta precisa. Es posible que estés en un momento del juego en el que no dispongas de todos los personajes, o simplemente en una zona en la que no se te permite cambiar de equipo. Damos por supuesto que sabes que el relevo sólo es posible en las esferas de guardar y en el mapa del mundo (si no lo sabías, tranquila, que como dijo el vigía del Titanic "Un fallo lo tiene cualquiera").

Bueno, por ahora no tengo más dudas existenciales. ¡Ah! Por cierto, me sumo a la propuesta que os hizo una lectora en el pasado número 52 de la revista, que os pedía que sacárais un póster de los chicos más guapos de Final Fantasy (y de las chicas también).

¡A la orden! En cuanto podamos, os regalaremos un poster doble de Vivi y Caith Sith con el pecho al aire y marcando bíceps...

Espero que publiquéis mi dibujo y no pilléis una intoxicación etílica, ¿vale? (bueno, puede que ya sea demasiado tarde...).

No creas, nunca es tarde si la birra es buena... ¡hics!

INSPIRACIÓN EN EL WC

HAYATO KANZAKI (E-MAIL)

Estaba yo aquí dándole al granizado de Bailey's mientras echaba una partidita al Rez con las luces apagadas y mis gafas 3D cuando de repente he tenido que ir al baño y justo después de hacer del cuerpo, me he dicho: "Tengo que escribir un e-mail a Planet Station" Así que aquí estoy.

Esta carta es la prueba palpable de que PlanetStation es una revista "que te c*gas". Por cierto, antes de empezar con las preguntas... ¿no deberías tirar de la cadena?

¿Al final no va a salir el juego Knight Rider (el de El Coche Fantástico)?

De momento no parece que el juego vaya a distribuirse en España, pero puedes encargarlo por Internet a un precio bastante razonable en la versión británica de Amazon, una buena manera de no perder la oportunidad de conducir a KITT, ese coche capaz de hacerlo absolutamente todo... excepto la depilación a la cera, a tenor de la pelambrea pectoral que lucía el intrépido Michael Knight en la serie.

¿Hay nuevas noticias acerca del nuevo Castlevania para PS2?

Pues sí, la entrega para PS2 de la saga con más chupasangres por metro cuadrado que una subdelegación de Hacienda ya tiene confirmada su aparición en territorio europeo a finales de año. Para más información, échale un ojo al Planeta Japón del mes... o espera a ese pedazo de reportaje del E3 que preparamos para el número que viene.

¿Alguna noticia que diga que vaya a salir algún Guitar Freaks por aquí?

No, pero puedes quitarte un poco el gusanillo con el desquiciado *Gitaroo Man* o bien raspando una raqueta de tenis mientras pones AC/DC a todo trapo como hacía un servidor en sus tiempos mozos cuando era conocido como "el melenudo del tercero" y no como el "calvo de los videojuegos".

Hay un juego japonés llamado S.O.S., creo, en el que hay que sobrevivir a un terremoto en una gran ciudad. ¿Se ha confirmado de que vaya a salir de Japón?

Pues no, parece que el videojuego más catastrófico de la historia (sin contar la saga *Army Men*, claro) no se va a distribuir en Europa de momento.

¿Dino Crisis 3 sigue siendo exclusivo

de X-Box? ¿Se sabe si la exclusividad será mu larga?

Sí, la exclusividad sigue vigente, aunque cada vez corren más rumores de que Capcom se está replanteando su política de exclusividades con *Resident Evil* y *Dino Crisis*, más que nada porque está teniendo más pérdidas que el depósito de carga del Prestige. A ver si en el E3 nos llevamos una sorpresa...

Cuando jugué a la versión japonesa de Street Fighter EX 3, flipé de lo que se llegaba a ralentizar cuando le venía en gana. En la versión PAL esas ralentizaciones se eliminaron por completo. ¿A que se debían entonces? ¿Cómo puede ser que lo sacaran con esas ralentizaciones tan brutales?

Por una razón muy sencilla: porque cuando se lanzó en Japón los programadores iban con más prisas que Cenicienta a las doce menos cinco de la noche. El juego tenía que salir a la fuerza el día que se lanzó la PS2, y no estaba muy 'optimizado' que digamos, cosa que se arregló en la posterior versión PAL.

¿Para cuándo Guilty Gear XX?

Sammy aseguró que editaría este año en Europa tanto la nueva entrega de *Guilty Gear* como *Galerians: Ash*, y visto que Ardistel ha publicado ya este último, es más que probable que muy pronto llegue a nuestras manos.

Bueno, ya me piro que no me quiero alargar demasiado. Antes de marcharme, ¿puedo saludar? ¡Gracias! ¡¡¡EEEEHH, HOOOLAAAA, EEEEEHH!!!

Antes de despedirnos, ¿podemos darte las gracias por leernos? "Papá papá, ¿horchata se escribe con 'H'? Claro, si no se diría 'orcata', hijo..." Bueno, las demás "gracias" nos las guardamos, esperamos que te conformes con una.

P.D. ¿Os hacen unos vodkas con naranja?

No, qué va. Nadie nos los hace, los tenemos que preparar nosotros mismos.





LA CLON DE SELPHIE

MISTIQUE (VALENCIA)

¡Hola SuperDrako! Con que ahora eres tú el que responde las cartas, ¿eeeh? Me encanta cómo sales en la parte superior derecha de Al Habla.

Hola MegaMistique, gracias por los piropos... Aunque me extraña que me hayas reconocido en la imagen y no me hayas confundido con George Clooney (tjo tjo).

Estoy en la playa leyendo el número 53 del *new* diseño. Parece mentira, ¿desde cuándo os llevo comprando? Mucho time.

Tranquila, peor es lo mío: mira si llevo años en la *Planet* que cuando empecé a escribir para la revista teníamos que jugar al *Time Crisis* con una honda con piedras.

Si no fuera por el color os pondría un 15 sobre 10 al reportaje sobre *FF X-2* y la gran alusión a las chicas *FF* (*girl powá*), sobre todo a *Selphie-culo-inquieto*... ¡si explicada así es como un clon mío!

En cambio nuestra descripción es clavada a la de Sephiroth: dos brazos, dos piernas, dos ojos, cinco dedos en cada mano, una cabeza... ¡somos calcados!

Soy igual de sonriente, alegre y patatas que Selphie... ¿Selphie reivindicaría un tío en el Despegue? Está bieeeeeen... por petición femenina pondremos un 'tío' en el Despegue... Concretamente el 'tiovivo' de las fiestas del pueblo de T-Virus.

Ya desisto en el tema, pero me uno con Telva y su petición de "Please, un póster con los chicos más guapos". Bueno, de hecho ya hicimos un póster con los redactores de la revista, pero por alguna razón se confundieron en la imprenta y acabó saliendo en un especial "Los eslabones perdidos de la evolución" de *National Geographic*... aunque, bromas aparte, te recordamos que en ese mismo número pusimos un póster con el *protá* de *Shinobi*, Raiden y Snake.



Por cierto, si hay rumores de un *FF X: Rikku's Version* (¿O lo llamarán *X-3?* ¡Qué mal!)... ¿Rikku tendrá un *partenaire* masculino más guapo que el lisiado de Nooj y sin tintes como Tidus? ¿Por qué quedarse a medias? Puede elegir a Balalai, un hombre al que le falta un ojo (o eso, o tiene una manera muy rara de ponerse los 'parches' de nicotina) y además gasta más tinte rubio que los fans de Britney Spears.

Felicitaciones por la guías de *Los Sims* para PS2 pero... si voy por el nivel 3 ¿cuántos más me faltan? Que los objetivos del juego están *mu* cargados... ¿para eso no hay guía? ¡Ups! Bueno, seguramente se deba a que en la Redacción lo que está "mu cargado" es el café con pacharán que solemos tomar... está bien, está bien, te compensaremos dejándote invitarnos a cenar. Es más, hoy me pillas generoso y te contestaré: el modo Lábrate un Porvenir tiene seis niveles.

Frase culmen de la revista: "Ésta es Heather intentando buscar un lugar dónde el móvil tenga cobertura". ¡Gracias por esa caña de pies de foto! De hecho para nosotros el pie de foto 'culmen' sería "Ésta es Heather tomando el sol en una playa nudista" pero los programadores de Konami no nos dan pie a ello...

¡Vaya, si se me ha pasado media hora escribiendo la carta (bueno, de qué me quejo, vosotros tardáis en responderlas 2 ó 3 números)! Ejem...

Eso son infundios: escribiste tras leer el número 53 y aparece la respuesta en el 54. Todo ello gracias a mi capacidad de sacrificio... y a la frase "Adivina quién limpiará mis ceniceros con la lengua como no curre" de nuestro excelso director Snatcher.

El club de fans anda en buen estado, pero podríais poner la *dire* de la web de De-Mon.

Dicho y hecho, ahí va la web de uno de nuestros mayores fans: www.de-mon.tk.



¡NO PIENSO ENCHUFAR INTERNET!

JUAN ANDRÉS LUNA (EL PARADOR, ALMERÍA)

Hola plateros, digo planeteros... a ver si me publicáis la carta, que ya es hora, ¿no?

¿Así que plateros? ¿Nos estás llamando asnos? Esta falta de respeto tiene que terminar ¡iiiiiaaaa!! mismo.

Una preguntilla pa Drako... ¿te lees todas las cartas que os llegan?

Sí, hijo, sí las leo todas... Tengo más cartas en mi mesa que la Bruja Lola echando el tarot.

¿Qué significa lo del motor gráfico? ¿Es que se echan carreras los gráficos?

Déjame que te lo explique antes que le echéis *gas-oil* a tu PS2 y le pongas rueda de recambio: el motor gráfico es el que gestiona la creación y rutinas de movimiento de los gráficos en tiempo real de la consola. Dependiendo de su potencia se plasman más o menos polígonos en pantalla, hay un mayor o menor número de imágenes por segundo, los gráficos se mueven con más o menos suavidad, etc...

Tiene buena pinta el *Midnight Club II*... ¿Cómo estará?

Pues es un buen juego: conduce coches y motos en locas carreras por la ciudad, eligiendo tú mismo la ruta a seguir cual Willy Fog en versión macarra... Es notablemente superior al juego original y además tiene opciones *on-line*.

¿Qué es un juego *on-line*? ¿No puedo jugar a ese juego si no tengo Internet? Lo digo porque no tengo

Internet, ni pienso enchufarlo.

Y bien que haces, porque si pones el cable de banda ancha de la PS2 en el enchufe a 220 voltios la consola pasará de tener DualShock a tener ElectroShock. Como vemos que no tienes muy claro lo de los títulos *on-line*, te explicamos: básicamente son juegos que, al conectarse a Internet, permiten jugar partidas multijugador con otros usuarios a través de la red, o como mínimo, tienen alguna opción para interactuar con otros usuarios (como participar en una clasificación de récords, por ejemplo). Lo normal es que los juegos también tengan opciones *off-line*, pero hay títulos (como *Final Fantasy XI*) en los que jugar solo tiene menos sentido que Hannibal Lecter anunciando salteados de verduras.

¿Los usuarios que no dispongamos de Internet no podremos jugar a *RE On-Line*, o a *Syphon Filter*? ¿O sacarán una versión que no sea *on-line*?

Sólo habrá una versión de esos juegos, eso está claro, pero tanto *Syphon Filter: The Omega Strain* como *RE: Outbreak* (nuevo nombre de *RE: On-Line*) tendrán opciones para un solo jugador, aunque es probable que jugar *off-line* con estos títulos tenga menos gracia que jugar al escondite con Mazing Z.

Si me publicáis la carta ya os mandaré a mi prima que está 'jamona'. Tíos, seguid así.

Estupendo, a ver si cunde el ejemplo y empezamos a recibir más 'primas' que los jugadores del Real Madrid.



POSTERS COMO ICHURROS

EVA ANDREU MILIÁN (E-MAIL)

Me gustaría deciros que vuestros posters son grandes pero de una calidad un tanto ichurra para decirlo lo mas fino posible.

Querida Eva, respetamos plenamente tu opinión y, como no te albergamos rencor alguno, en vez de discutir aprovecharemos para hacerte una recomendación con toda nuestra buena fe: nueve de cada diez oftalmólogos recomiendan hacer revisiones anuales de la vista, para que todo el mundo pueda distinguir cuando lo ve un increíble póster doble a todo color... ejem ejem...

Lo que la gente espera (yo soy la gente) es un póster de FF X-2, pero no el póster de Yuna con las pistolitas (que esta más visto que las te*s de la Yola) sino algo inédito como el queridísimo por todo el mundo (yo soy el mundo) Tidus.

Lo que los redactores (yo soy redactor) hacen es seleccionar, de entre el

material que envían editores y distribuidores, de lo bueno (yo soy bueno) lo mejor (yo soy el mejor). Lo lamentable (yo soy lamentab... esto... dejemos los paréntesis de una vez) es que Square Europa no nos ha mandado ninguna imagen de Tidus en tanga con el cuerpo untado en aceite corporal para deleite de nuestras lectoras y de Boris Izaguirre. De hecho, no nos han mandado ninguna imagen, más que nada porque FF X-2 aún no tiene distribuidor en España.

Os mando una foto del bebé de Lulu y Wakka. Es una ricura con esa crestita al estilo Wakka. Aparte de los pósters, sois la mejor revista.

¡Gracias majeta! Bromas aparte, esperamos que te gusten nuestros nuevos pósters, y nos encanta la imagen aunque con la 'cresta' que se gasta el niño, si fuéramos Wakka vigilaríamos las relaciones de Lulu con los gallos y los punkies del lugar...



ENVÍA TUS DISFRACES FREAKIES

LIDIA CASTRO (LA LAGUNA, TENERIFE)

Hi guysss (guys, no gays, ¡que conste!).

¿Por qué no lo dejamos en guays para no herir susceptibilidades?

¿Qué tal? ¿Haciendo vuestro durísimo trabajo de pasaros todos los juegos que caigan en vuestras manos?

Estás muy equivocada... cuando cae un juego a nuestras manos no se lo "pasamos" a nadie ni aunque nos echen agua hirviendo. ¡Eh buitres! ¡¡Soltad ese Hugo 2, que yo lo he visto primero!!

Ya podéis ir haciendo sitio a una servidora, que en un par de años comenzará la carrera de Periodismo.

Lo siento chica, pero tenemos la Redacción a tope y no podrías entrar a menos que echemos a patadas a alguien. Eh, Snatcher, T-Virus, Kain, ¿por qué me miráis así? ¿Qué vais a hacer con esa cuerda? ¡Soltadme! ¡No, por la ventana no! ¡Chicooooos!

Vayamos al grano. Aquí dejo en el aire unas cuantas preguntas.

Estupendo, pero... ¿no sería más práctico dejarlas en un papel?

¿Cuándo sacaréis una guía para el juego Primal? ¿O la habéis sacado ya? Me lo compré al azar para no aburrirme mucho en Semana Santa y está muy bien, aunque me trabo más que el bigote de Aznar en una red.

¿Cómo que lo compraste al azar? ¿Acaso no leíste nuestra magnífico análisis del juego? ¿Para qué nos matamos a trabajar si luego compráis el juego por el sistema del "pito pito gorgorito"? En fin, ya le pasamos tu petición al hombre que guía nuestras vidas, Rubencebú, aunque ya te adelantamos que recibe más encargos de trabajo que el cocinero personal de Jesús Gil.

¡Es increíble! ¡FF X-2! La primera vez que un FF tiene secuela. Y además uno de mis favoritos. ¿En qué año (jaja) creéis que lo sacarán (AJAJA) en Europa (AJAJAJAJAJAJAJAJAJAJ)? Pues te vas a reír, pero FF X-2 no tiene

ni siquiera un distribuidor oficial para España... pero con nuestro ojo clínico te podemos decir que el juego saldrá entre después del verano y el día que se inaugure el AVE Madrid-Barcelona.

¿Para cuándo ese póster con los chicos más guapos y macizos de FF por un lado para nosotras, y las chicas más guapas de FF por el otro para ellos?

Vaya, otra chica que nos pide chicos en los pósters, ¡cómo se nota que ha llegado la primavera! Está bien, está bien. Es más, en vez de los flojuchos protagonistas de Final Fantasy podríamos poner a los chicos más macizos del momento: Robocop y la gárgola de piedra de Primal, Scree. Chicas, chicas soltad esos bates de béisbol, que era broooma.... Tendremos en cuenta vuestras súplicas, en serio.

Me gustaría sugerir una nueva sección en la que los lectores envíen sus fotos disfrazados de algún personaje de videojuego. Para que veáis que va en serio, os envío un ejemplo de dos de mis disfraces freakies, uno de Yuna y otro de Rose de Legend of Dragoon. Bueno, sé que estas secciones no suelen tener mucho éxito y duran muy poco o nada, pero una sugerencia es una sugerencia.

¡Y que lo digas! Nuestra sección "Miss Lectora en Camiseta Mojada" hace 54 números que no tiene participación. Pero bueno, tu idea nos parece divertida, así que publicamos tu foto y exhortamos a los demás lectores a hacer lo mismo.

En fin, mis queridos chicos, me despido ya que se me ha agotado el repertorio. ¡Adiosito!

Bueno, al menos ya has demostrado tener más repertorio que Karina y Tamara juntas.

Os doy un gran MUACA (MUACA= beso, no seáis mal pensados).

Vaya, nos ha besado una mujer y no nos ha convertido en príncipes (y eso que tenemos menos pelo que una rana)...



DUDAS PARA NO DORMIR

FRANCISCO SÁNCHEZ WEIS (E-MAIL)

Tengo unos pirotillos y preguntas varias para el señor Drako. Me gusta mucho vuestra revista, sobre todo el precio (la verdad sea dicha). A decir verdad solo tengo los números 50 y 51, aunque espero continuar comprándola, ¡seguid haciendo tan buen trabajo!

Gracias por tus piropos. Felicitaremos al precio de tu parte.

Tengo la PS2 y unas dudas enormes que me corroen por dentro y no me dejan dormir, además de ser de vital importancia para mí el conocer las respuestas.

¿Así que las dudas te corroen por dentro y no te dejan dormir? Pues tus dudas se parecen mucho a los bocadillos de pimientos del piquillo con mostaza y chile que se zampa Holybear para cenar.

Existe un juego para Dreamcast (¡sniff!) que cambió mi vida por completo, se llama *Shenmue* y tengo sus dos partes. He leído que Microsoft tiene la exclusiva de *Shenmue 2 y 3* para su banqueta de playa negra... ¿existe alguna posibilidad de que salga para nuestra amada y bienaventurada PS2?

El futuro de *Shenmue 3* es más oscuro que el traje de los domingos de Mortadelo, ya que su publicación dependerá de las ventas de su segunda parte en X-Box... eso sí, por lo visto en las primeras listas de lanzamientos de Sega para el E3, parece bastante claro que si la saga sigue adelante, será en la consola de Bill Gates.

Hay un juego del cual, desde que supe de su existencia, no me deja dormir (a ver si adivinalis por qué): es *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, igualmente exclusivo para la consola antes mencionada (¡vaya!). La misma pregunta, ¿alguna posibilidad?

Pues sí, parece ser que aquello de anidar en una consola americana les ha hecho aferrarse al catolicismo de su presidente George Bush y quieren mantener su 'virginidad' hasta llegar a las manos de un x-boxer... Vamos, que las voluptuosas chicas de Tecmo han sucumbido a los encantos de la cartera de Bill Gates. ¡Para que luego digan que con los videojuegos no se aprende nada de la vida!

El truco de *Las Dos Torres* de devastar

siempre no me funciona, ¿es verdadero o es otra de las innumerables cobas que se dan con lo de los trucos?

Dicho truco sólo se desbloquea una vez terminado el juego... así que, si aún no te lo has acabado, ejecutar ese truco te será más difícil que encontrar al destripamochilas de *Hotel Glam*.

También soy un consumado *otaku* o aficionado al *manga* (¿sabéis que *otaku* en Japón es un insulto para los que leen *manga*?), ¿podéis darme algún nombre de juego para PS2 con estética *manga*?

Vaya, no sabíamos que para los nipones *otaku* fuera un insulto... ¡pues entonces los "cortes de mangas" les deben sentar fatal! Chascarillos patéticos aparte, con dicha estética puedes encontrar el mediocre *Gungrave* o la interesante saga rolera *Wild Arms*... aunque, si buscas algo con sabor 100% nipón, nosotros te aconsejamos esa locura llamada *Mr Moskeeto*. Si te gustan los mangas de mechas no deberías dejar pasar *Z.O.E.* ni su próxima secuela... y claro, también tienes adaptaciones directas de mangas como *Dragon Ball Z: Budokai* o *Victorious Boxers*.

¿Tenéis algún dato más sobre la fecha de salida de *FF X* en edición Platinum (no todos tenemos tanto dinero para comprar juegos de 60 euros cada dos por tres)?

Cuando leas estas líneas ya estará disponible *Final Fantasy X* con un precio más rebajado que los "Grandes éxitos" de Juan Camus de *Operación Triunfo*.

Enhorabuena por la revista, seguid con esa calidad y precio y no os faltarán los billetazos pa'l whiskaso.

Cierto, lo hacemos tan y tan requebrién que nos han subido el sueldo y todo... concretamente, nos han puesto los billetes encima de una escalera.



COGIDOS POR BANDA (ANCHA)

ANTONIO (E-MAIL)

Hola, os felicito por vuestra revista (que aunque no hace mucho que la compro me encanta)... soltad las botellas y escuchadme.

La verdad es que deberíamos hacerlo, porque empezamos a parecerlos a Aznar... la "Botella" nos acompaña a todas partes.

Me gustaría que me respondieseis a las siguientes preguntas porque esto de *Play on-line* y de los juegos *on-line* no sé cómo va. ¿Además del adaptador Ethernet para banda ancha habrá que contratar una compañía como se hace para tener Internet en los ordenadores (como es el caso de Auna, Telefónica, Wanadoo, etc)?

Ésa es la idea: en teoría Sony llegará a acuerdos para dar su servicio *on-line* a través de los principales proveedores de banda ancha (ADSL) de cada país, para que el usuario pueda elegir el que más le convenga. De momento no se tienen confirmadas el nombre de las compañías que lo harán en España, aunque yo te recomiendo la recién fundada Drakofónica, porque aunque pagarás unas tarifas astronómicas colaborarás en una causa justa: pagarme un peluquín de pelo de becerro auténtico.

¿Cuánto se supone que costará el adaptador y la conexión? ¿El precio de la conexión será parecido al precio

de la conexión en los ordenadores (entre 30 y 40 euros)?

Pues el pack inicial (adaptador Ethernet+Head Set+versión especial de *SOCOM*) valdrá exactamente 60 euros, mientras que el precio de conexión será parecido al que tú indicas, por aquello de que serán iguales a las que ahora usamos para los PC's. Eso sí, habrá juegos que cobrarán cuotas adicionales para jugar, como sucede con *FF XI* en Japón (que va camino de compartir el eslogan del turrón 1880 por ser "el juego más caro del mundo").

¿Cuándo se supone que podremos disfrutar de los juegos *on-line* (vamos, que cuándo se supone que empezará todo esto en Europa)?

Las pruebas con testers se iniciaron el pasado 24 de abril y, si nada se tuerce, a finales de junio el acceso ya estará libre para todo el mundo. Vamos, que con un poquito de suerte los aficionados al juego *on-line* disfrutarán este verano más que una termita en el almacén de un Ikea.

Hacedme el favor de publicar el e-mail, no me seáis vagos. Si lo publicáis os mandaré una botella de ron (seguid soñando).

Es que nuestros padres nos dijeron que "el trabajo es sagrado" y preferimos no tocarlo, no sea que cometamos una herejía...

PLANET LOS CRÍA

Me gustaría kartearme con chicas o chicos de 15 años más o menos para compartir hobbies como consolas, música, televisión... y si eres de Madrid, poder quedar para echarnos unas juergas o salir. Escribid a:

JESUS M. MORILLAS SÁNCHEZ
C/LUIS DE HOYOS SAINZ 182, 8º C
28030 MADRID

Hola, me llamo Saúl Gutiérrez y me dirijo a todos los lectores *planetarios*, por si alguno tiene información sobre Nirvana. Si es así, que me agregue a su MSN, porfi, el mío es:

MERCURYPHOENIX@HOTMAIL.COM

¡MENUDO CORTE DE CONCURSOS!

FERNANDO CABERO (E-MAIL)

¡¡Hola, planeteros!! Soy Koko. Os sigo con atención desde hace muuuucho tiempo.

La verdad es que hace tanto tiempo que empezamos a hacer *PlanetStation* que para cuando Dios dijo "hágase la luz" la Redacción ya debía tres recibos a la compañía eléctrica.

Este mail es sólo para presentar una pequeña queja. No es por incordiar. ¿Sabéis esos concursos tan majos que publicáis en cada revista? Pues bien, son la leche.

Bueno, pues encantados de saberlo, ¿eh? Hasta otra, pasemos a la siguiente carta... ¿Cómo? ¿Insinuáis que la carta está más cortada que la toalla de Freddy Krueger? Está bien, está bien, ya ponemos las cuatro palabritas que faaaaaltan...

Pero, y aquí viene la queja, ¿por qué

leches no ponéis en la página reversa de la del concurso un anuncio, o algo que se pueda estropear sin remordimientos? Yo colecciono las revistas desde el número 15, más o menos, y no he participado en concursos porque me je estropear mis muy queridas revistas recortando vuestros interesantísimos artículos. Bueno, espero que no os lo toméis a mal y que hagáis algo al respecto.**

La solución es muy simple: te compras dos revistas, una la guardas y otra la recortas. ¿Que no cuela? Está bien, para que veáis que siempre tenemos en cuenta vuestra opinión y nos adaptamos a ella, a partir de este número podréis participar en nuestros concursos a través de mensajes de móvil. Si es que, como decía Manuel Manquiña en *Airbag*, somos unos auténticos "profesionales".



POR DÓNDE CIRCULA RE 2

ÁNGEL PUÑAL MOLINA (CALASPARRA, MURCIA)

Hola, me llamo Ángel, ésta es la primera vez que os escribo, quería hacer varias preguntas, ¿vale?

No, escribiros preguntas aún no 'vale' nada, pero teniendo en cuenta que la mayoría de cartas que me están llegando son de la misma mujer (una tal Factura) no descarto la posibilidad de poner una cuota por respuesta dentro de poco.

¿Por qué RE 2 ya no circula en el mercado?

Quizá no circula porque no se sacó el carnet de conducir... Tras el chiste penoso del mes de rigor, paso a contestarte: porque se agotó en la lejana época en que el Barça lograba más copas que el redactor Kain en una discoteca. Aunque si tanto lo quieres, puedes gastarte tus buenos dineros en una GameCube para jugar exactamente al mismo RE2 que vimos en PS One hace unos lustros por el precio de un juego normal... ¡menudo chollo!

¿También la Dreamcast sacará juegos nuevos y accesorios? Es que no encuentro mandos por ningún lado. Teniendo en cuenta que Sega dejó de fabricar consolas y mandos hace año y medio, hundiendo a la consola, la fabricación de sus juegos, y las revistas que la apoyaban (un minuto de silencio por nuestra hermana *Dream Planet*) lo vemos más complicado que celebrar una cena de Nochebuena en casa de la familia Pajares. El mando quizá puedas conseguirlo de segunda mano o en alguna tienda en que quede *stock* de la consola.

Bueno, hasta el mes que viene. Por favor, contestadme las preguntas y os enviaré una botella de champán con dulces.

Lo sentimos Ángel, pero por el bien de nuestra salud no podemos aceptar el regalo que nos ofrecéis de ninguna manera. Hemos decidido llevar una vida sana y equilibrada, así que envíanos la botella pero guárdate los dulces, que provocan caries.



MGS 2 METIDO CON CALZADOR

MARC PALOU BUADES (E-MAIL)

Hola, soy Marc y tengo algunas dudas. Por favor, contestadme. Mi hermano pequeño se quiere comprar el Kingdom Hearts, ¿me podéis dar vuestra opinión?

Pues nuestra opinión es que está muy bien que tu hermano se espabile y se compre él mismo sus juegos, tus padres estarán muy orgullosos de él y... ¿eh? ¡Ah, que te referías al juego! Bueno, te podemos decir que la temática y el carisma de los personajes Disney le encantarán a tu hermanito, pero hay ciertos aspectos, como las secciones de plataformas, que han provocado los peores traumas infantiles desde que murieron Chanquete y la madre de Bambi. Vamos, que es una buena opción,

pero igual le tienes que echar una mano de vez en cuando.

¿Dentro del MGS 2: Substance entra también el antiguo?

Hombre, si lo pones bien apretadito y te sientas encima de la caja para cerrarla, igual sí que te entra *MGS 2: Sons of Liberty* dentro del *Substance*... De todas maneras, teniendo este segundo solito ya te vale y te sobra, porque incluye, efectivamente, el *Sons of Liberty* original.

Eso es todo. Adiós y gracias. ¡¡La Planet es la mejor revista de videojuegos (sic.) del mundo!!

La mejor revista de videojuegos no sabemos, pero de videojuegos (resic.) fijo que sí lo somos.

EL GALLINERO

NECESIDADES FEMENINAS

LIDIA CASTRO (LA LAGUNA, TENERIFE)

No tiene perdón lo que le han hecho a Nooj. Igual que Braska. ¡parece que lleve un *burka* puesto! ¡Y las chicas medio en bolas! ¡No hay derecho! ¿Y nuestras necesidades? Parece un juego porno para chicos, sólo hay que la 'ropa' de Rikku.

¡SOIS DESPRESTIGIADORES!

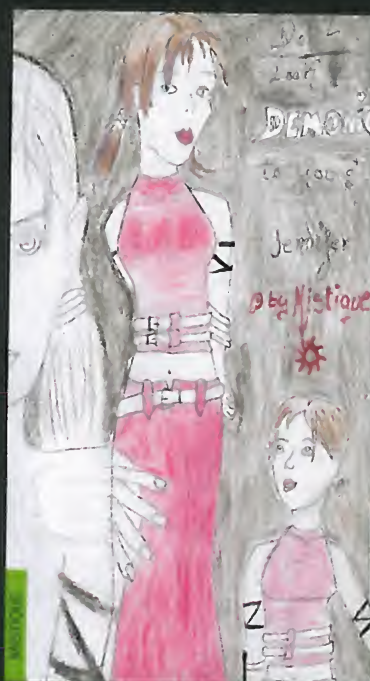
VOLKIAT (E-MAIL)

Vuestros chistes y vuestras comparaciones sarcásticas son sumamente originales, pero una revista debe informar a los lectores de los juegos que salgan objetivamente, pues desprestigiáis a la compañía que intenta ganarse algún dinerito con la venta de juegos.

¿UN SIM-ULACRO DE JUEGO?

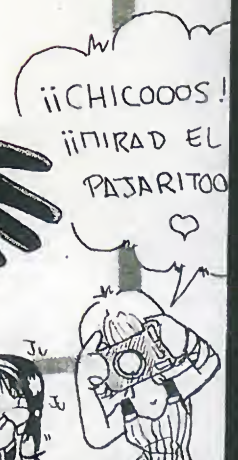
NIGHTMARE (E-MAIL)

Lo siento por la gente de Maxis y sus desarrolladores, pero he jugado a *Los Sims* de PS2 y me parece el pedazo de m**rda más grande que he visto nunca: como el de ordenador.



EL PREMIO AL MEJOR DIBUJO
ES UN MANDO COMPATIBLE
CON PLAYSTATION 2
CORTESÍA DE
HYPNOSYS
HYPNOSYS WORLD
<http://www.hypnosysworld.com>

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2



SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)



GALERIANS: ASH

Secuencia final alternativa

Deberás acabar el juego en el modo Normal o en el modo Difícil. La secuencia final será un tanto diferente.

Modo Difícil

Acaba el juego en el modo Normal con un ranking de B o superior para desbloquearlo.

Modo Corto

Completa el juego en el modo Fácil o Normal y guarda la partida. Carga el archivo y podrás empezar en modo Fácil.

Modo Lv3PK

Tan extraño modo se desbloquea acabando el juego en modo Difícil con un ranking de S.



RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

Conseguir el Disco Guitarra

Tendrás que llegar al sótano 30 de la Cueva Necromandio y romper el tonel plateado para poder usar este curioso escudo. Una vez hecho esto, vuelve a la pantalla con el logo de Tecmo, y aprieta **L1** hasta que el logo desaparezca. El Disco de Fuerza de nuestro héroe parecerá una guitarra.

Conseguir el Disco Hamburguesa

Completa el juego en modo difícil con un rango de A o superior. En la pantalla en la que aparece el logo de Tecmo, aprieta **L2** hasta que el logo desaparezca. Esta vez el Disco de Fuerza tendrá forma de hamburguesa.

Conseguir el Disco Pizza

Completa el juego por primera vez. De nuevo en la pantalla del logo de Tecmo aprieta **L1** hasta que dicho logo desaparezca. Para seguir con el surrealismo, el escudo esta vez tendrá forma de pizza.

Conseguir el Disco Roller

De nuevo, consiste en llegar al sótano 30 de la Cueva Necromandio y romper el tonel plateado. Después, en la pantalla del logo de Tecmo, deberás apretar **R2** hasta que el logo de Tecmo desaparezca. El Disco de Fuerza parecerá uno de los enemigos del juego, llamado Roller.

Conseguir el Disco Sushi

Completa el juego en el modo de dificultad Legendario con un ranking de A o superior. Una vez en la



pantalla de Tecmo, deberás apretar **L1+L2** hasta que el logo desaparezca. El Disco de Fuerza parecerá un plato de *sushi*.

Conseguir el Disco Sopa

Debes llegar hasta al sótano 30 en la cueva Necromandio y romper el tonel plateado. Esta vez, serán las teclas **R1+R2** las que deberás mantener apretadas hasta que el logo desaparezca, para conseguir que el Disco de Fuerza se parezca a un plato de sopa japonesa.

Desbloquear el modo Fácil

Muere tres veces durante el juego y se desbloqueará el modo Fácil.

Desbloquear el modo Difícil

Bastará con que completes el juego en modo Normal. La siguiente vez que juegues estará disponible el modo Difícil.

Desbloquear el modo Legendario

Completa el juego en el modo Difícil para que se desbloquee el modo más complicado del juego. Ten en cuenta que a partir de ahora cualquier caída significará la aparición del fatídico mensaje de "Game Over".

Desbloquear el modo Un Mundo

Bastará con que termines el juego una vez para poder obtener este modo. Realmente se trata de una opción de práctica en la que puedes elegir cualquier mundo para entrenar.



FINAL FANTASY VI (PS ONE)

Bienvenidos a la sección *Final Fantasy*, que cada mes visita nuestra sección de trucos. En esta ocasión es gracias a nuestro lector **Pedro Muñoz**, quien no puede encontrar al Locke, el simpático ladronzuelo de *FF VI*, después de que Lord Kefka, el malo oficial, destruya el mundo y se corone emperador. Pues bien Pedro, lo cierto es que no nos extraña que tengas problemas para encontrar a Locke, porque el chico está bastante bien escondido... bajo tierra, concretamente. Antes de nada, es vital que ya hayas conseguido la nueva aeronave o no podrás llegar al lugar en el que Locke se encuentra. Una vez la tengas, ve hacia el enorme cráter que hay al sur (es inconfundible, sólo hay uno en todo el mapa). Cuando intentes aterrizar en él el juego te preguntará si estás seguro y después te obligará a dividir a tus personajes en dos grupos. Lo que viene después es una de las zonas más duras del juego, con infinitud de trampas y unos enemigos de órdago. Será necesario que vayas cambiando de un grupo a otro para que se vayan abriendo camino mutuamente. Cuando lo consigas (unas cuantas horas e intentos después) obtendrás dos recompensas: por un lado el *magicite* Phoenix, y por otro encontrar a tu ansiado Locke.





LOS SIMS

Abducción

Cómprate un telescopio y mira por él durante un buen rato. De repente, tu Sim desaparecerá. Unas horitas después volverá a aparecer, pero tendrá las características cambiadas. ¿Expediente X en el mundo Sim?

Objetos

En el modo de juego Lábrate un Porvenir (que, quieras o no, es el principal de *Los Sims*) es posible conseguir diversos objetos por el morro y sin gastarte dinero, ésta es la manera de obtenerlos:

EL TOCADOR

Consigue arreglar la Tele a tu mama en el primer capítulo (sí, esa que ella misma se carga). Después podrás adquirir el dichoso tocador.

LA CRIADA

Bastará con que limpies la casa en el capítulo 2 (sí, ya sabemos que es un peñazo y que no lo haces ni en la vida real, pero es por una buena causa). Podrás obtener a la criada,

lo cual aliviará bastante tus problemas con la higiene del hogar.

MESA DE STRIP-POKER

De nuevo te toca ascender (ojala fuera así de fácil en la vida real), esta vez hasta el nivel 4 en el capítulo 3.

DUCHA SÓNICA

Asciende en tu trabajo hasta el nivel 6 en el capítulo cuatro. ¡Ya verás que relajadito te deja esta ducha!

LA CRIADA TIENE CASA PROPIA EN EL MODO 2 JUGADORES

Asciende en tu trabajo hasta nivel 8 en el capítulo 5.

DOS PISCINAS

Otra de ascensos en el mismo capítulo, el 5. Debes poner todas tus ganas en el trabajo para llegar al nivel 9.

SIMULADOR DE PLAYA

Lo podrás obtener haciendo crecer a tu primer bebé hasta que sea ya un niño en el capítulo 5.



X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO

Unos truquitos para que el juego oficial de la película *X-Men 2* no se haga tan peliagudo. Y es que el bueno de Logan se merece una ayuda.

Desbloquear el menú de pausa

Ve a la pantalla del menú principal y teclea **▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ●, ●, y L1+L2+R1+R2** (evidentemente a la vez). Cuando empieces a jugar, si vas a la pausa, verás que el menú cuenta con una nueva opción, desde la que puedes activar dos ventajas: invulnerabilidad y modo Foto. Este último sólo sirve para congelar la acción.

Desbloquear todos los niveles

En el menú principal, teclea **▲, ●, ▲, ■, ▲, ●, L1+R1**. Un chasquido te indicará que has introducido el código de forma correcta, y todos los niveles del juego serán seleccionables.

Desbloquear todos los trajes

De nuevo en el menú principal, esta vez el código que debes introducir es el siguiente: **▲, ●, ▲, ■, ■, ■, L1+L2**. Una vez oigas el chasquido, podrás ir a la sección de Extras del menú, donde estarán desbloqueados todos los trajes disponibles para Lobezno, desde los más actuales hasta los primeros que aparecieron en los cómics.

Desbloquear todos los archivos de Cerebro

Ve a la pantalla de menú principal, y esta vez teclea **▲, ●, ▲, ■, ■, ■, R1+R2**. Tras el chasquido que te indica que has introducido el código correctamente, tendrás acceso a la información sobre la mayoría de los personajes del juego.



Autos de choque

Destruction Derby Raw

Ahora que la saga va a saltar al mundo *on-line* en PS2 es un buen momento para echar la vista atrás hacia los orígenes de *Destruction Derby* en PS One

Desarrollador **Studio 33**
Editor **Psygnosis**
Distribuidor **Sony**
Año de origen **2000**

Con esta tercera entrega en PS One la saga *Destruction Derby* afrontaba un reto importante, ya que era la primera vez que Reflections (los padres de *Driver* y los futuros creadores de *Stuntman*) no se encargaban de su desarrollo. Sin embargo, Studio 33 supo aportar la suficiente dosis de calidad y novedad como para que no decayera el alto nivel de la serie *DD*.

La clave fue mantener la velocidad, la cantidad de golpes por metro recorrido y la bestial ambientación basada en melodías guitarreras, todo ello aderezado con alguna que otra novedad interesante. Y es que la base de los dos anteriores juegos era lo suficientemente buena y divertida como para ser válida en un tercero: como en cualquier juego de carreras era importante acabar en una buena posición, pero también resultaba vital provocar cuantos más accidentes mejor. En esta ocasión contábamos además con un nuevo

botón de turbo que nos otorgaba la posibilidad de dejar todavía más para el arrastre a los vehículos rivales y además el modo Smash 4 \$ permitía invertir el dinero ganado en nuevos coches o en componentes que mejoraran nuestro bólido.

Pero uno de los añadidos más interesante de *Raw* fue el modo Batalla, ya que incluía minijuegos tan divertidos y surrealistas como el que nos proponía deshacernos de una bomba, aquel en el que debíamos

Contábamos con un botón de turbo que permitía dejar todavía más para el arrastre a los vehículos rivales

despejar el camino a un *jeep* o la estrella: la lucha sobre un rascacielos.

Y aunque lo más importante en *Destruction Derby* ha sido siempre su tremenda

jugabilidad, lo cierto es que en esta ocasión el apartado gráfico también acompañaba. El motor 3D funcionaba con bastante fluidez (sólo cuando se producen choques de más de cinco coches se produce alguna pequeña ralentización), los escenarios era muy sólidos y, lo que es más importante, los efectos de daños en los coches aún hoy resultan bastante convincentes. Veremos si todo esto se mantiene en la versión *on-line* del juego que podremos disfrutar dentro de muy poco.



"Oye, ¿tú estás seguro que por aquí se va a Torremolinos? Es que esto no me suena nada..."



Los coches voladores

Sin duda, el más interesante de todos los minijuegos agrupados en el modo Batalla es el denominado Skyscraper. En él, todos los coches son transportados a una azotea y, allí, comienza una tremenda lucha hasta que sólo uno de ellos queda en pie. Cualquier truco, por sucio que sea, sirve para echar a los otros vehículos por el barranquillo: la simple pero efectiva técnica de empujarlos, hacer que nos persigan y apartarnos... o simplemente esperar pacientemente hasta que queden un par de ellos y entonces rematar la faena, aunque en este caso no obtendremos demasiados puntos.





¿QUIERES RECIBIR
LA PLANET EN TU CASA,
COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS
GRATIS AL AÑO ¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!
Y, DE REGALO ¡UNA MOCHILA PARA LLEVAR TU
PLAYSTATION! INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con una mochila de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:

España 39.00 Euros / Europa 62.00 Euros / Otros países 175.00 Euros.

Nombre y apellidos _____

Dirección _____

Código postal _____

Población _____

Provincia _____

E-mail _____

Teléfono _____

Edad _____

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐ Tarjeta VISA

□□□□ □□□□ □□ □□□□□□□□□□

Nº de tarjeta: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Nombre del titular _____

Nombre del titular _____

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Fecha de caducidad _____

Firma del Titular

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:

Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

¿SEGA SE FUSIONARÁ FINALMENTE CON NAMCO O CON SAMMY?

POR NO PONERSE DE ACUERDO, NO COINCIDEN NI EN LA MANERA DE CORTAR EL PAN. NUESTROS DOS CONtertulios FAVORITOS, HOLYBEAR Y T-VIRUS, SIGUEN DISCUTIENDO A LA MÍNIMA DE CAMBIO, ESTA VEZ POR LAS POSIBLES FUSIONES DE SEGA.

SERVICE GAMES, JUEGOS AL SERVICIO DE SU MAJESTAD

El tema del 'arreguntamiento' está de moda, y no nos referimos a las parejas de hecho ni al retorno forzado de Pajares y Esteso, sino a las fusiones entre grandes del videojuego, como es el trágico caso que nos ocupa: Namco loves Sega, y ante tanta *tentation* dudo que se decida por la *little* Sammy. ¡Que alguien los detenga! ¡Es como si el Cola-Cao y el Nesquik se hicieran uno, como si sólo existiera La Primera en la tele, como si Square y Enix se fusionaran (esto... ehem... ¡buaaaaaah!)? Y es que si hay dos compañías estandartes en el mundo de los *arcades* con mayúsculas, son estas dos empresas niponas. Quizá podríamos incluir también a Capcom, pero después del anuncio de su retirada de los salones recreativos, no podemos más que sentirnos todavía más desoladamente huérfanos de juegos rebosantes de calidad y adrenalina. Pero es en el sector consolero donde realmente notaremos su falta de competencia, quedándonos con la mitad de juegos pero el doble de parecidos. ¿Será el fin de la rivalidad *Tekken-Virtua Fighter* (ahora que Sega le había cogido el tranquillo a hacer beat'em-ups buenos), *Daytona-Ridge Racer*, *Time Crisis-House of the Dead*? No lo sabemos, pero a tenor de lo visto en materia de fusiones, sí es seguro que se acabará el arriesgar con los locos y divertidos proyectos del Sonic Team, los frenéticos disparos de *Point Blank*, o con cualquier saga que no lleve pegada la etiqueta "rentabilidad". Y nosotros que todavía esperábamos con secreta ilusión una versión de *Golden Axe* para 128 bits...



PACHINKO A PACHINKO SE LLEGA LEJOS



Amigo Holybear, no nos dejemos llevar por la pasión del encendido aficionado a los videojuegos. Es cierto que a nuestra (un tanto miope) vista de *freakies* sería mucho más espectacular una fusión de Sega y Namco, pero si lo miramos desde la perspectiva de los directivos de Gestmusic, uséase, de sacar todo el dinero posible con el mínimo esfuerzo, está bien claro que la opción de unirse con Sammy es todo un caramelo de fresa para las arcas de los creadores de Sonic... que no hay que olvidar que ahora mismo tienen más telarañas que el tejado de la casa de Spider-Man. Primero, porque se trata de uno de los fabricantes más importantes de *pachinko* (esa especie de mezcla de *pinball* con máquina tragaperras) en Japón, y todo el que se haya paseado alguna vez por las calles de Tokyo o alguna ciudad similar sabe que los nipones le dan a estas máquinas casi tanto como los contertulios de *Crónicas Marcianas* al *whisky on the rocks*. Y segundo, porque el acuerdo de fusión Sega-Sammy consiste en que ambas compañías conserven sus identidades separadas, con lo que unos se dedicarían a lo que se les da bien, el *pachinko*, mientras los otros se dedicarían a lo que les ha hecho famosos, los videojuegos (sobre la fabricación de consolas, mejor que corran un tupido velo). Así que no te preocupes: con un poco de suerte, puede que aún puedas disfrutar de ese *Golden Axe* que tanto ansías (de momento tendrás un *Altered Beast*, que tampoco está tan mal).

FUERA DE JUEGO



DEDICADO A NACHO :-)

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES

Ángel Luis Álvarez GUARDO (PALENCIA)

CONCURSO DR. MUTO (PLANET 52)

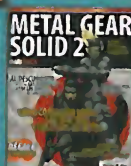
David Álvarez VIC, Javier Calto SANTA FE (GRANADA), Alberto Falcón CARTAYA, Cora Cuscó BARCELONA, Javier Salgado VALENCIA, Fernando Plaza OLESSA DE MONTSERRAT, Miguel Sánchez VILLAREAL, Agustín Pellicer VALENCIA, Daniel Roca VILASECA, Marc Palou MOSCARÍ, Enrique Bermejo CANAMARES, Aura Delgado TERRASA, Fernando Castaño DON BENITO, Victoria Plaza TORRE PACHECO, José Luis Gómez PALAS DE REY.

CONCURSO PRIMAL (PLANET 52)

Ibai Municio ALGORTA (GETXO), José Andrés López CORDOBA, José Fernando Martínez SALAMANCA, Alfonso Pérez BARBATE, Julio Pérez NOVELDA (ALICANTE), Juan Alberto López CHURRIANA DE LA VEGA, Francisco García (PALMA DE MALLORCA), José Mª Ortiz ALZIRA, Jesús Albiñana BELLREGUARD, Antonio M. Sanz MADRID, Mª Lourdes Benítez REUS, Santiago Jiménez EL ESPINAR (SEGOVIA), José Miguel Cuenca MADRID, Daniel Gómez VALLADOLID, Ricardo Rico MADRID, J. Carlos Recio BORMUJOS (SEVILLA), Daniel Castillo PARQUE DE ALCOSA (VALENCIA), Xavier Longas BARCELONA, Juan Gómez MADRID, Modesto Pariente ALBACETE

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA
PAGINA LOS CONTENIDOS
PRINCIPALES
DE CADA PLANET
SI DESEAS
RECIBIR ALGÚN
NÚMERO
ATRASADO,
¡LLAMA CUANTO ANTES
AL 93 654 40 61!



N50 Reportaje MK: Deadly Alliance, Reportaje MGS 2: Substance, Previews: Tenchu: Wrath of Heaven, Mark of Kri, Los Sims, Prince of Persia, Primal, Sly Raccoon, Tiger Woods PGA Tour 2003, NBA Live 2003, Star Wars: Bounty Hunter, Battle Engine Aquila, Guías: La Comunidad del Anillo, The Getaway.



N51 Reportaje Devil May Cry 2, Reportaje Shinobi, Reportaje Juegos para móviles, Previews: Splinter Cell, Vexx, Moto GP 3, Silent Hill 3, Contra, Shattered Soldier, War of the Monsters, Análisis: Mortal Kombat: Deadly Alliance, The Mark of Kri, NBA 2K3, Guías: MK: Deadly Alliance, Sly Raccoon.



N52 Reportaje Final Fantasy Origins, Reportaje ZOË: The 2nd Runner, Previews: Rygar, Enter the Matrix, X-Men 2, Rayman 3, Midnight Club 3, Indiana Jones y La Tumba del Emperador, Análisis: Tenchu: La Ira del Cielo, Splinter Cell, Moto GP 3, Contra, Vexx, War of the Monsters, Guías: Wild Arms 3 (primera parte), ISS 3.



N53 Reportaje Final Fantasy X2, Reportaje Silent Hill 3, Previews: Soul Calibur 2, SOCOM US Navy Seals, Twisted Metal Black, On Line, IndyCar Series, Pro Beach Soccer, Análisis: Shinobi, Rygar, MGS 2: Substance, X-Men 2, Devil May Cry 2, Rayman 3, FF Origins, Guías: Wild Arms 3 (segunda parte), Los Sims.

MONOGRÁFICOS
ESPECIALES

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3 ASÍ COMO LOS NÚMEROS 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.



En el próximo número

Tras tres retrasos (si no nos hemos descontado desde la primera fecha de lanzamiento, prevista para el pasado mes de noviembre), parece que finalmente **Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad** estará en las tiendas durante la segunda quincena del próximo mes de junio. Aunque en esta misma revista ya os ofrecemos una previa con nuestras primeras impresiones sobre el juego, será el mes que viene cuando os ofrezcamos nuestro análisis a fondo de la aventura que revolucionará la saga de la arqueóloga más famosa del mundo.

Como viene siendo habitual, el E3 no falta a su cita anual del mes de mayo y en nuestro número 55 vais a poder encontrar cumplida información de todo lo que acontezca en la feria americana. Sony deberá dejar el pabellón bien alto ante el empuje de Microsoft y Nintendo, así que el salón promete ser uno de los más interesantes de los últimos años.

EA Big sorprendió a propios y extraños con la primera parte de NBA Street, el juego que tomó la espectacularidad de juegos como *NBA Jam* y la llevó

hasta límites insospechados. Sin embargo, todo parece indicar que *NBA Street Vol. 2* va a conseguir superar lo que parecía insuperable: ser más espectacular y más divertido que su predecesor.

En Koel hay auténticos especialistas en batallas campales y lo han vuelto a demostrar en ***Dynasty Warriors 4***. En nuestro próximo número descubriréis si han conseguido introducir las suficientes novedades como para convencer a los que ya se saben de memoria su excelente tercera parte.

A LA VENTA A MEDIADOS DE JUNIO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

TODO PARA TU MOVIL

LO ÚLTIMO EN TONOS Y LOGOS



¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!! Envía **LT19** seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al **7494**.
Ej: **LT19 62067 MOTOROLA**. O TAMBIÉN PUEDES LLAMAR AL TELÉFONO >>> **906 03 26 15**

TOP TONOS DE TELEVISIÓN

62073 SHIN CHAN
62067 CHIHUAHUA
62023 SIMPSONS
62027 FRAGGLE ROCK
62065 MTV
62039 RASCA Y PICA
62007 EL EQUIPO A
62000 BENNY HILL
62005 COCHE FANTASTICO 2
62029 VERANO AZUL



TOP TONOS DE MÚSICA NACIONAL

54323 BETH
54210 MAGO DE OZ
54316 LA CABRA MECA...
54310 UPA DANCE
54326 UPA DANCE
54306 DIEGO TORRES
54276 LOS CHICHOS
54300 D. BUSTAMANTE
54290 D. BUSTAMANTE
54259 DAVID BISBAL

DIME
FIESTA PAGANA
NO ME LLAMES ILUSO
MORENITA
SAMBAME
COLOR ESPERANZA
NI MAS NI MENOS
NO SOY UN SUPERMAN
2 HOMBRES Y 1 DESTINO
LLORARE LAS PENAS

TOP TONOS EMINEM

59604 LOSE YOURSELF
59468 WITHOUT ME
59321 THE WAY I AM
59559 CLEANIN OUT MY CLOSET
59616 SING FOR THE MOMENT
59477 THE REAL SLIM SHADY
59476 MY NAME IS
59649 HAILIES SONG
59653 STAN
60053 KIM

TOP TONOS DE CINE

51027 MISSION IMPOSSIBLE
51005 EL EXORCISTA
51021 LA PANTERA ROSA
51113 MAY IT BE
51003 EL BUENO EL FEY Y EL MALO
51143 8 MILE
51000 STAR WARS DARTH VADER
51075 GLADIATOR
51036 TITANIC
51131 CONCERNING HOBBITS

TOP TONOS DE MÚSICA DISCO

53240 DJ TIESTO
53341 INGRID
53221 BARTHEZ
53237 CHASIS
53205 SAFRI DUO
72107 DJ SAKIN
53009 BOOMFUNK MC
53199 BARTHEZ
53014 DISCO
53060 ENERGY 52

LETHAL INDUSTRY
TU ES FOUTU
INFECTED
UNIVERSE
SAMBA ADAGIO
BRAVEHEART
FREESTYLER
ON THE MOVE
ECUADOR
CAFÉ DEL MAR

TOP HIMNOS

55058 CARA AL SOL
55024 HIMNO DE LA LEGION
55011 HIMNO DE ESPAÑA
55059 ASTURIAS PATRIA QUERIDA
55022 ELS SEGADORS
55025 PARTIDO POPULAR
55023 HIMNO DE GALICIA
55009 USA
55002 HIMNO DE FRANCIA
55021 HIMNO DE RUSIA

TOP HIMNOS DE FÚTBOL

68014 HALA MADRID
68030 CENTENARIO REAL MADRID
68002 CANT DEL BARCA
68001 ATLETICO DE MADRID
68004 HIMNO DEL ATH. DE BILBAO
68015 REAL SOCIEDAD
68026 WE ARE THE CHAMPIONS
68003 HIMNO DEL BETIS
68016 HIMNO DEL SEVILLA FC
68010 HIMNO DEL OSASUNA CF

TOP TONOS DE MÚSICA POP

59592 AVRIL LAVIGNE
59599 JENNIFER LOPEZ
59045 MIKE OLDFIELD
59580 NELLY FT KELLY R.
59605 ROBBIE WILLIAMS
59143 POLICE
59563 AVRIL LAVIGNE
59005 AHA
59541 THE BEATLES
59168 BOB MARLEY

SKATER BOY
JENNY FROM THE BLOCK
TUBULAR BELLS
DILEMA
FEEL
EVERY BREATH YOU TAKE
COMPLICATED
TAKE ON ME
YESTERDAY
NO WOMAN NO CRY

TOP TONOS INFANTIL

56000 LA ABEJA MAYA
56001 BARRIO SESAMO
56008 BAJO DEL MAR
56002 HAKUNA MATATA
56024 UN ELEFANTE SE BALAN...
56027 LA GALLINA TURULETA
56005 LOS PITUFOS
56004 MAHNA MAHNA
56007 BIBIDY BOBBIDY BOO
56009 CHIM CHIM CHER EE

TOP DE VIDEOJUEGOS

64059 TO ZANARKAND
64056 EYES ON ME (THEME)
64047 METAL GEAR SOLID
64017 MORTAL KOMBAT
64016 MONKEY ISLAND
64045 LEMMINGS
64028 SONIC
64038 STREET FIGHTER 2
64020 PACMAN
64032 TETRIS1

TOP TONOS DE MÚSICA ROCK

60278 KATE RYAN
60269 TATU
60118 LINKING PARK
60024 EUROPE
60356 TATU
60012 GUNS N ROSES
60015 METALLICA
60078 MIKE OLDFIELD
60570 EVANESCENCE
60013 IRON MAIDEN

DESENCHANTEE
ALL THE THINGS SHE SAID
IN THE END
THE FINAL COUNTDOWN
NOT GONNA GET US
SWEET CHILD OF MINE
ENTER SANDMAN
MOONLIGHT SHADOW
BRING TO LIFE
NUMBER OF THE BEAST

TOP MÚSICA TECNÓ

61048 HEY BOY HEY GIRL
61012 BREATHE
61005 OXYGEN
61018 ENJOY THE SILENCE
61049 MINDFIELDS
61046 BABYS GOT A TEMPER
61009 JUST CANT GET ENOUGH
61025 TOUR DE FRANCE
61011 STRANGELOVE
61014 TAINTED LOVE

TOP TONOS YEYE

65021 PAQUITO CHOCOLATERO
65011 MI CARRO
65039 SOY MINERO
65018 LA CABRA
65052 NI MAS NI MENOS
65003 SACA EL GUIZQUI CHELI
65008 TE ESTOY AMANDO LOCA...
65002 VIVIR ASI ES MORIR DE AMOR
65016 CLAVELITOS
65010 UN RAYO DE SOL

TOP TONOS DE MANGA

71017 FINAL FANTASY VII
71011 DRAGON BALL Z
71015 EVANGELION
71016 FINAL FANTASY VII
71031 LOVE HINA
71035 MANGA
71000 DORAEMON
71021 FUSHIGI YUUGI
71003 CARCAPTOR SA...
71061 FINAL FANTASY X

THE GREAT WARRIOR
HEAD CHA LA
ZANKOKU NA TENSHI NO...
FIDDLE DE CHOCOCO
SAKURA SAKU
DRAGON BALL
THEME
ITOOSHI HITO NO TAME NI
CATCH YOU CATCH ME
SUTEKI DA NE

TOP CANCIONES DEL MUNDO

50009 LA INTERNACIONAL
50008 KALINKA (RUSA)
50004 CUCARACHA
50002 CAN CAN
50005 EL CONDOR PASA
50014 SIRTAKI
50026 TIQO TICO
50010 MEXICANA
50023 BRAZIL
50020 GUANTANAMERA

TOP LOGOS

ADULTOS	INFORMÁTICA	MANGA
01140	12034	16108
01003	12046	16167
01163	12059	16143
01246	12025	16142
01022	12090	16100
01025	12005	16157
01160	12011	16162
01164	12089	16115
01173	12043	16104
01176	12060	16150

TURISMO	ACTUALES	VIDEOJUEGOS
29095	30002	49269
29087	30049	49441
29157	30023	49384
29375	30008	49282
29155	30061	49262
29396	30278	49351
29366	30276	49383
29154	30003	49401
29164	30074	49257
29368	30516	49444

ANIMALES	TRANSPORTES	FONDOS
03110	28173	09121
03084	28028	09013
03004	28166	09016
03383	28043	09012
03091	28174	09302
03112	28031	09150
03422	28011	09195
03040	28105	09087
03021	28106	09124
03002	28154	09109

CARAS	PAISAJES	TELEVISIÓN
21083	22015	26000
21073	22070	26007
21012	22058	26005
21188	22013	26021
21019	22095	26003
21010	22014	26030
21031	22020	26004
21032	22065	26027
21036	22003	26032
21009	22052	26006

MÓVILES	MÚSICA	NOMBRES
19004	18026	20138
17034	18259	20023
19043	18437	20022
19006	18465	20136
17032	18258	20015
17031	18260	20001
17003	18341	20064
17005	18270	20038
17023	18268	20025
17036	18315	20006

CÓMICOS	DEPORTES	CINE
50111	16020	04135
16222	05013	04012
06351	05136	04006
06047	05225	04097
16223	05015	04061
16188	05001	04092
06131	05020	04018
06050	05031	04108
06060	05018	04074
16219	05138	04011

TELECOÑAS

¡¡¡ESCUCHA LAS BROMAS MAS DIVERTIDAS!!!

906 51 02 53

¡¡GRITOS DE FÚTBOL!!
¡¡BROMAS ERÓTICAS!!
¡¡PIROPOS!!
Y MUCHO MÁS...

envía
FIESTA11
al **7494**

!!! SONGUAPAS !!!
!!! SON SEXYS !!!
¿ QUIERES
CONOCERLAS ?

CITA2

envía **AMOR10** al **7494**

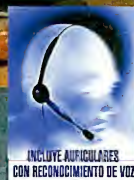
¿HARTO DE QUE SE FIJEN
SÓLO EN EL FÍSICO?
¡¡¡AQUÍ ENAMORARÁS
POR LO QUE ERES!!!

★ DIRIGE UN EQUIPO CON TU VOZ. Y DALES CAÑA ★



- ESCUADRÓN:** Tú y tres cualificados marines.
- MISIÓN:** Ocúltate y localiza al enemigo.
- EQUIPO:** Todo un arsenal más el sistema de reconocimiento de voz SOCOM.
- HABILIDADES:** Controla y dirige tu equipo a través del intercomunicador para infiltrarte en los escondrijos enemigos.
- EXTRAS:** Juega online. Hasta un máximo de 16 jugadores y con comunicación de voz a través de auriculares*. Vas a pasarlo en grande.

También modo
ON LINE
disponible en Junio con adaptador de red
(Ethernet para PlayStation 2)



www.socom-game.com

* Auriculares con reconocimiento de voz incluidos en el juego

PlayStation 2
EL OTRO LADO 
es.playstation.com

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The "Third Play" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. A broadband IP account is required to play SOCOM. U.S. NAVY SEALs and other network supported titles online.